

Megaman em dose tripla!
Battle Network
Blue & White
Network Transmission
Pokemon World
O sucesso do 2º Desafio Unificado!
Nintendo®
WORLD
Nintendo
60
Agosto de 2003
R$ 6,50
www.nintendoworld.com.br
Mario Golf
Mais uma tacada certeira da Nintendo
Billy Hatcher and the Giant Egg
Dos criadores do Sonic!
Advanced Wars 2 Black Hole Rising
Mobilize suas tropas!
Final Fantasy Tactics Advance
O clássico agora no GBA
Soul Calibur 2
Link volta arrasando tudo no GameCube!
Agora com material exclusivo da NINTENDO POWER
Mais de 50 jogos! Nova fase! Novo visual!
00060
9 771516 189008

<Os melhores jogos por preços

www.rtatu.cjb.net

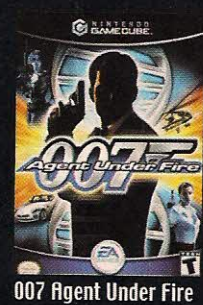
Promoção válida por tempo limitado

GameCube

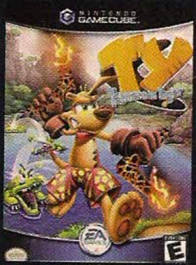


PROMOÇÃO DE FÉRIAS • PROMOÇÃO DE FÉRIAS • PROMOÇÃO DE FÉRIAS • PROMOÇÃO DE FÉRIAS •

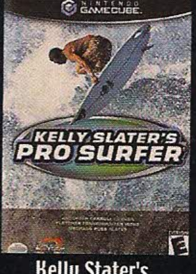
Jogos Originais GameCube de ~~R$ 279,00~~ por R$ 139,00



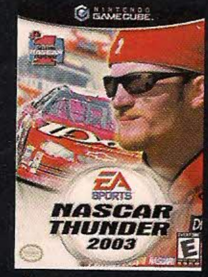
007 Agent Under Fire



Ty The Tasmanian Tiger



Kelly Slater's Pro Surfer



Nascar Thunder 2003



NBA Live 2003



X-Men Next Dimension





Batman Vengeance





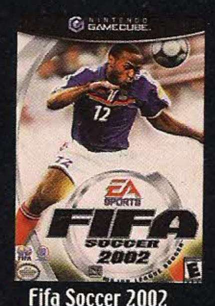
Virtua Striker 2002



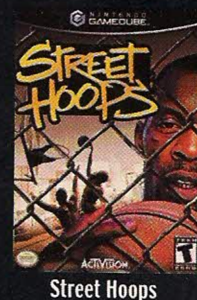
BMX XXX



Lost Kingdoms



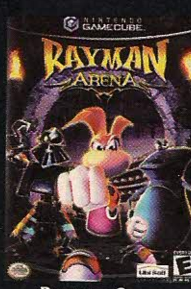
Fifa Soccer 2002



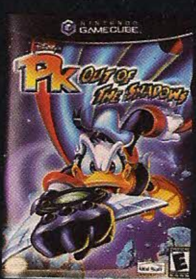
Street Hoops



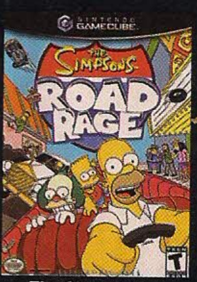
MLS Extratime



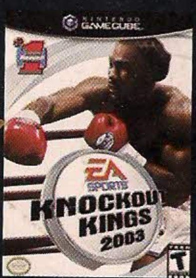
Rayman Arena



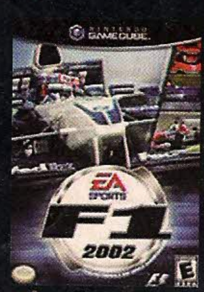
PK Out of the Shadow



The Simpsons Road Rage



Knockout Kings



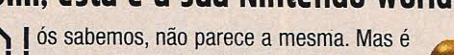
F1 2002

Consulte outros títulos

Você encontra estes jogos nos revendedores: WORLD GAMES SOROCABA (015) 234-1584 • ELETROMIL (011) 33622309 • UZ GAMES (011) 5042-2200 • TATUAPÉ (011) 6192-9624 • PORÃO GAMES (015) 3285-1919 • ALL ORIGINAL GAMES (016) 3902-1100 • AMERICANAS .COM • BLANC (011) 5073-6012 • BRINQ. LAURA C. NORTE (011) 6222-2412 • BRINQ. 5181-5261 • BRINQ. LAURA PAULISTA (011) 251-2818 • BRINQ. LAURA PLUSH (011) 5181-3973 • CARDSMANIA (011) 5181-8384 • CASA MAGIA (011) 433-5366 • CROCODILE GAMES (021) 3872-2623 • EXTREME GALAXIA (085) 241-3340 GAME BIT (011) 4799-8110 • GENESIS (062) 215-5384 • INSTANT KOLOR (011) 3032-3326 • METROPOLE GAMES (011) 3328-6827 • MICROPLUS - 011 3021-9946 • MULT GAMES (011) SJ RIO PRETO (017) 227-7997 • PREMIER VIDEO (011) 3721-2799 SUBMARINO.COM • SHOP DAN INFORMÁTICA (011) 3207-5222 • TAYCOM (011) 5073-8204 • UNION (011) 4994-7541 •WWW SOFTWARE

Editorial

LISTÃO



Sim, esta é a sua Nintendo World

Soul Calibur 2 pag. 42

Nós sabemos, não parece a mesma. Mas é porque ela não é mais a mesma. Depois de 60 edições e quase cinco anos de vida, era hora de mudar. Porque o mundo mudou. Você mudou. E, principalmente, a Nintendo mudou.

Mais do que nunca, a **Nintendo World** quer se tornar o seu canal de contato com a maior empresa de games da história, um veículo no qual você pode ter certeza de que vai encontrar o melhor do mundo Nintendo. Pode ir virando as páginas para conferir as novidades. Temos novas seções, um novo conceito de avaliação (gostou de nossos prêmios para os destaques do mês?), uma lista completíssima (e que será atualizada todo mês) com os games que estarão chegando aos consoles Nintendo, estratégias mais detalhadas e, principalmente, um número absurdamente maior de jogos em cada edição. Mais previews, mais reviews e mais notícias, boa parte vindos diretamente de nossa parceira americana, a Nintendo Power, nada menos do que a maior autoridade em Nintendo nos Estados Unidos. Já dá pra imaginar o que vem por aí, não é?

E como foi você quem pediu essas mudanças, queremos saber sua opinião. Acertamos? Exageramos? Tá tudo errado? Escreva pra gente e nos diga o que acha. E até mês que vem, numa edição especial de aniversário com (pensa que acabou?) ainda mais novidades!

Equipe Nintendo World



Índice

Mario Golf pag. 52

Advanced Wars 2 pag. 56

Nosso critério de avaliação mudou

Agora todos os Reviews da **NW** vêm com uma nota única, de 0 a 10, e um comentário sobre o jogo analisado. Jogos realmente bons receberão os troféus **NW**, indicando games que você precisa ter em sua coleção.

de 8,0 a 8,5 | de 9,0 a 9,5 | 10



CONSELHO EXECUTIVO
Cristiane Monti
André Forastieri
Rogério de Campos

REDAÇÃO
Diretora de Redação Noelly Russo
Editor Executivo Renato Viliegas



Editor Pablo Miyazawa
Editor Assistente Eric Araki
Designer Ana Franco, Kelven Frank, Robson Teixeira
Revisora Andréa Aguiar

COLABORADORES
Fabio Santana, Eduardo Trivella, Fabio Michelin, Felipe Azevedo, Nicolas Potter Tavares, Juliana Fernandes, João Paulo Nogueira, Jefferson Kayo, Gilson Vicente (textos); Renato Yada (arte); Hugo Potter Tavares (fotos)

PRÉ-IMPRESSÃO
Supervisor Alexandre Monti
Secretário Gráfico William Domingos

CENTRO DE TRATAMENTO DE IMAGENS
Coordenador Alexandre Cardoso da Silva
Escaneamento e Tratamento de Imagens Ednilson de Moraes

PRODUÇÃO GRÁFICA
Gerente de Produção Gráfica Priscila Santos
Coordenadores de Produção Ed Wilson Dias, Alessandra Vieira

WEB
Coordenador de Conteúdo Odair Braz Junior
Webmasters Mateus Reis, Fernando Nogueira
Estagiário Felipe Azevedo

COMERCIAL
Diretor Comercial André Martins

PUBLICIDADE
Coordenadora de Publicidade Luciana Eschiapati Executivas de Contas Elaine Pazini e Fabiana Furlan Assistente Comercial Krisley Camilo Tel.: (11) 3346-6075
publicidade@conradeditora.com.br

VENDAS
Gerente de Vendas em Bancas Ana Paula Gonçalves Gerente de Circulação Aparecido Gonçalves

NEGÓCIOS
Diretor de Negócios Décio Casadei
Gerente de Produto Dirceu Darin
Assistente de Produto Marcelo Spacca
Coordenador de Marketing Isac Guedes
Analista de Novos Projetos Flávia Tavares

ADMINISTRAÇÃO
Diretora Administrativo-Financeira Ana Paula Duarte Gerente Financeira Solange Reis
Analista de Recursos Humanos Sileide Fernandes Silva

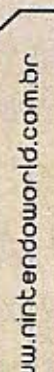
TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO
Suporte Técnico André Jaccon e Artur Augusto Martins

Nintendo World
Edição 60, agosto de 2003, é uma publicação da Conrad Editora do Brasil Ltda.
ISSN 1516-1892.

ATENDIMENTO AO LEITOR
Janaína Carvalho
Números atrasados, sugestões, dúvidas, reclamações, etc. Tel.: (11) 3346-6082 Fax: (11) 3346-6078 atendimento@conradeditora.com.br

Redação, Publicidade, Administração e Correspondência: Rua Simão Dias da Fonseca, 93, Aclimação, São Paulo/SP CEP: 01539-020
Tel.: (11) 3346-6088 Fax: (11) 3346-6078
www.conradeditora.com.br
Central de Atendimento ao Assinante
(11) 3237-3216
atendimento@conradeditora.com.br

ANER
Impressão: Plural
Distribuição DINAP



N-mail

A sua seção favorita está de cara nova! Mande suas dúvidas, opiniões, desabafos, elogios e tudo o que der na sua telha. Escreva para:

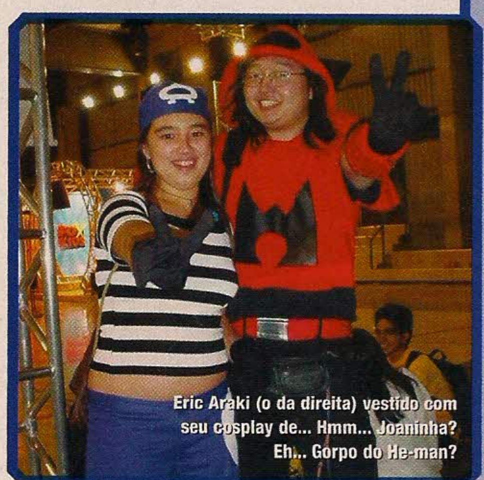
REVISTA NINTENDO WORLD – SEÇÃO N-MAIL
Rua Simão Dias da Fonseca, 93
Aclimação, São Paulo/SP
CEP 01539-020

Carta do mês

Obrigado, **NW**, por tudo. Não que eu vá deixar de colecionar a revista, mas sinto necessidade de agradecer. Vocês me apresentaram ao universo Nintendo, ao GBC, ao N64, ao GBA, ao Card-e Reader, ao GC e ao GBA-SP. Hoje, posso dizer que sou um fanático. Agora estou em dúvida sobre qual novo jogo vou comprar para o Cube: **Metroid Prime 2, F-Zero, Harry Potter: Quidditch World Cup ou Pokémon Colosseum**? Vou esperar vocês avaliarem esses jogos para eu formar uma opinião concreta. Por falar em Pokémon, também sou maníaco pelos monstrinhos. Tenho as versões Silver, Crystal, Sapphire e uns 260 cards. Leio a PokÉvo e a EGM, e soube que o Eric Araki foi trabalhar aí com vocês. Como ele é meu ídolo, é um mestre em Pokémon e eu amo a **NW**, posso dizer que: "Melhor que isso, só dois disso". A **NW** vai ficar ainda melhor do que já é, se é que isso é possível. Encerro com sinceros votos de felicidade e prosperidade. E como o Eric diria: vida longa à Nintendo World!

Érico Henrique R. Gomes
Rio de Janeiro/RJ

Acho que Conrad não suportaria dois Erics Araki (nota de Araki: acho que o MUNDO mesmo não agüentaria dois de mim ^^)! Teria que ser construído um andar extra para comportar mais um par de fones de ouvido igual àquele... Nossa vida até que já está bastante longa! Estamos quase completando cinco anos de existência, e tudo graças aos leitores. Aliás, esperamos poder continuar assim por ainda mais tempo. Como você pode ver, a revista está bastante mudada. O que vocês acharam? Não se esqueçam de dar suas opiniões, pois a revista ficará cada vez melhor com os leitores metendo o bedelho em tudo!


Eric Araki (o da direita) vestido com seu cosplay de... Hmm... Joaninha? Eh... Gorpo do He-man?

Sem pai nem mãe

Solicito maiores informações sobre a notícia publicada na **NW**: "Gradiente não renova contrato com a Nintendo". Como vocês informam uma coisa dessas sem revelarem quem vai cuidar do fornecimento dos produtos Nintendo no Brasil? Será que o "tempo de trevas" da Playtronic vai voltar?

OJC Vidal
Salvador/BA

Não sei por que você considera a era Playtronic como "tempo das trevas". A Playtronic nada mais era do que uma divisão da Gradiente em parceria com a Estrela. Nessa época aconteceram muitos lançamentos de categoria. Não revelamos quem vai cuidar do fornecimento, pois não há informações a esse respeito. Por hora, não existe um representante oficial, mas negociações estão sendo feitas nos bastidores. Fique tranqüilo, sua Nintendo World **vai continuar firme e forte e assim que a gente souber de algo, você será informado.**

A Senhora do Anel

Gostaria de fazer comentários sobre a matéria de Senhor dos Anéis publicada na edição 52 da NW: 1) O hobbit Bilbo não é tio do Frodo, mas primo em primeiro e segundo grau (ver primeiro capítulo de A Sociedade do Anel). 2) Vocês disseram que Saruman e Sauron se unem para enfrentar os povos livres. Isso não ocorre em nenhum momento da trilogia. Saruman fica ambicioso a ponto de também desejar o Um Anel, mas também quer desafiar Sauron. 3) Do jeito que vocês escreveram, parece que Eowyn é um nome de homem. Mas não é! A Eowyn é uma mulher. Talvez vocês a confudiram com o irmão dela, o Eomer... Muitos beijos de uma grande apreciadora de SDA e da Nintendo.

Mariana
Via e-mail

Será que você não está confundindo um pouquinho? De acordo com nossos especialistas em anel, Saruman se une a Sauron, mas é corrompido pelo poder e deseja ter o Um Anel. Só que Sauron, pura personificação do mal, faz de Saruman uma marionete e ele nem percebe. Em relação ao parentesco de Bilbo e Frodo, você tem razão: eles são mesmo primos, sendo que Bilbo adotou Frodo quando os pais deste último morreram. E quanto ao sexo de Eowyn... mancada nossa. Tomara que ela não tenha lido a NW 52...

Cadê o N64?

Sou uma mãe indignada! Estou há sete meses procurando fitas para o Nintendo 64 que comprei para as minhas filhas. Paguei R$ 800 e ninguém me avisou que o console está "fora de linha". Procurei em shoppings de Santa Catarina e Curitiba, e só em São Paulo consegui comprar duas fitas (usadas). O Procon me orientou a procurar o fabricante antes de fazer qualquer coisa. Desde já, agradeço.

Valéria Guerra
Dourados/MG

Infelizmente está cada vez mais difícil achar jogos para N64. O que você pode tentar é procurar locadoras que estejam se desfazendo do estoque ou então entrar em sites de leilão na internet. Existem boas ofertas neles. A Gradiente não está mais fabricando o console, mas você pode dar uma ligadinha para o Atendimento ao Consumidor da empresa para tentar descobrir algum ponto de venda, próximo de sua residência, que ainda tenha esses produtos. Boa sorte.

Fritas acompanha?

A princípio, eu achava que os emuladores e roms eram versões demo distribuidas pela própria Nintendo. Só depois descobri que eles são cópias dos jogos originais, que deveriam ser apagadas do meu computador em 24 horas. A Nintendo aprova esse tipo de coisa? Isso é ou não é pirataria?

Rodrigo Guilherme Lorenzon Santos
Rio Claro/SP

Que tal se a gente invadisse a sua casa, abrisse a sua geladeira pra devorar tudo que tem lá dentro, deitasse com os pés sujos no seu sofá novo e pegasse seu carro pra dar umas voltas? Você aprovaria esse tipo de coisa? Ninguém trabalha de graça, Rodrigo. Quem cria os jogos quer ter um retorno. Emuladores são lícitos apenas quando utilizados durante o tempo que você citou, ou então com fins educativos, numa escola de game design, por exemplo.

O dinheiro sumiu!

Enquanto um jogo antigo de GBA custa US$ 15, por aqui, R$ 120. Fico inconformado com isso. Fui a importadores e vi **Mario Kart** e **Tony Hawk 3** por R$ 120 e 130, respectivamente. Existe alguma razão para tais preços, além da vontade de lucrar o máximo possível?

Fábio Yuji Obata
Mogi das Cruzes/SP

Sou um gamefanático desde o lançamento do Super NES. Bons tempos aqueles! Os cartuchos eram tão baratos... Aliás, vocês viram o preço de um disquinho do GameCube? É um absurdo! Estou guardando dinheiro para comprar **Splinter Cell** e **Enter the Matrix**. Fiz as contas, e descobri que sairia mais barato comprar uma placa aceleradora e os dois games para PC. Será que a Big N tem algum plano para baixar os preços aqui no Brasil? Outra dúvida: onde encontro os modems para o Cube, e como faço para abrir uma conta para jogar online?

Ricardo C. Alves
Via e-mail

É mesmo uma pena que produtos importados (não apenas games Nintendo) cheguem ao Brasil com um preço tão alto. Temos que torcer pra que a Nintendo volte a operar em nosso país e que o mercado de games nacional seja encarado de forma séria, tanto por parte dos fabricantes quanto dos consumidores. Se isso acontecer, todo mundo sai lucrando, os preços caem e periféricos (como o modem) poderão ser encontrados em muitas lojas, e não apenas em importadoras (confira anúncios nas revistas Conrad). Para jogar online, basta se cadastar no site da Nintendo e pagar uma taxa através de cartão de crédito.

N-Web:

Neste cantinho (minúsculo, mas prometemos que vai ser assim só durante esta edição) todos os meses apresentaremos um site que vale aquela clicada amiga. Para estrear, que tal dar uma conferida no Portal de Games da Conrad, o site Gameworld?
www.gameworld.com.br

Não é bem assim...

Cadê a versão americana de **Winning Eleven** para GameCube? A Konami tem alguma coisa contra a Nintendo?

Paulo Ribalta
Via e-mail

A Konami não tem nada contra a Nintendo. Tanto que uma de suas maiores franquias, Metal Gear Solid **está chegando ao Cubo logo mais.** Winning Eleven **não será lançado para GameCube nos Estados Unidos. Aparentemente, a empresa não vê potencial de vendas para esse produto num país em que o futebol não é um dos esportes mais populares. Preferiu lançar apenas a versão para PS2, que tem uma base maior instalada.**

Grudou, foi?

Colei um adesivo (que ganhei de brinde na **NW**) no meu poderoso Game Boy Advance. Agora, não consigo mais tirá-lo. Estou desesperado!

Matheus Siqueira
Santos/SP

Desesperado por quê? Deveria era estar orgulhoso! Não é todo mundo que tem um GBA igual ao seu. Mas se estiver mesmo arrancando os pêlos do sovaco, tente passar benzina que o adesivo sai (mas cuidado com a tela!).

Saudosista

Adoro a **Nintendo World**, pois é a única revista oficial e nela posso confiar.
Gostaria de mais informações sobre **Final Fantasy: Crystal Chronicles, Mario Party 5** e o novo Pokémon para Cube.
E estou com saudade de uma reportagem sobre o N64...

Gabriel Visconti
Brusque/SC

É difícil continuarmos escrevendo sobre o N64, pois não há mais lançamentos para ele. Mas volta e meia pode bater aquela saudade e a gente volta a falar dele. Quanto aos outros jogos que você pediu, estaremos dando detalhes sobre eles nas próximas edições, assim que tivermos novas informações. Fica frio!

Parabéns!

Tenho 8 anos, e gostaria de receber uma lista completa com todos os jogos lançados para GameCube. Meu aniversário é agora no mês. Eu gostaria da lista para escolher alguns e pedir de presente. Obrigado!

Felipe Rojo
Via e-mail

Peça também um bolo de mousse de chocolate. É uma delícia! A lista com todos os jogos de GameCube pode ser encontrada no site da Nintendo.

Que porcaria!

Saudações, oráculo! Após jogar horas de Zelda: The Wind Waker, percebi que não existe sequer uma galinha! Será que a Nintendo resolveu eliminar o tão famoso e tradicional "ataque das galinhas"? Era tão bom espancar as penosas e depois tentar fugir ileso... Mas em Wind Waker só tem porcos!

Carlos Metroid
Uberaba/MG

Sabe que você não foi único a notar a ausência das galinhas? Muita gente sentiu falta de algo tão singelo como aquele espancamento penoso com o qual estávamos acostumados. Mas você já tentou arremessar aquele porcão preto superdesenvolvido várias vezes? O efeito é quase o mesmo, só que um pouco mais lamacento... (nota de Araki 2: Seu nome é Oráculo!? Achava que era... Waaa! Ok, ok, eu fico quieto. Só larga essa cadeira!).

Off Topic:

Um grande abraço para o Jiovanny F. Cossa, de Joinville, SC. Além de fã de carteirinha da NW e grande jogador de Game Cube, no último dia 9 ele completou 11 anos! Parabéns, e muitos anos de vida!



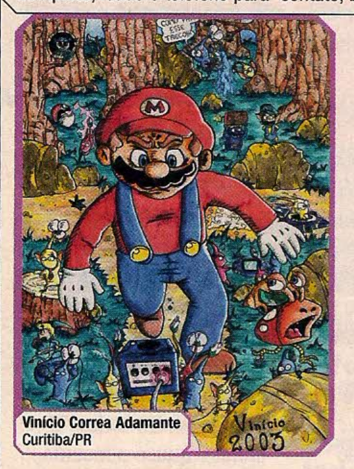
Hot Paint

Regulamento

Para participar da seção Hot Paint, mande seu desenho para:
Revista Nintendo World Hot Paint
R. Simão Dias da Fonseca, 93, CEP: 01539-020, São Paulo/SP
Você pode utilizar qualquer material para realizar suas criações: lápis de cor, giz de cera, guache, aquarela, nanquim, colagem...vale tudo em matéria de criatividade e qualidade.O desenho (ou a pintura) deverá conter no verso o seu nome, endereço completo, idade e telefone para contato, bem legíveis. Boa sorte!

Vencedor

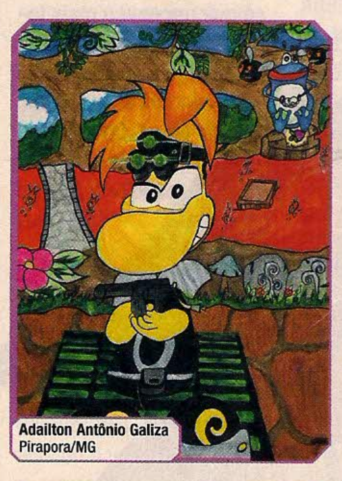

Andreza Maria Siqueira da Silva
Presidente Prudente/SP



Vinício Correa Adamante
Curitiba/PR

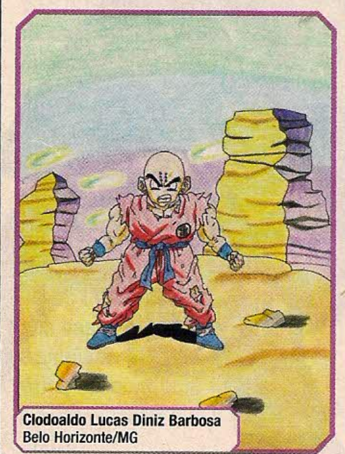


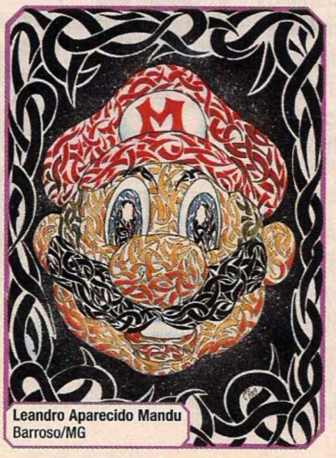
Jaime França dos Santos
São Paulo/SP

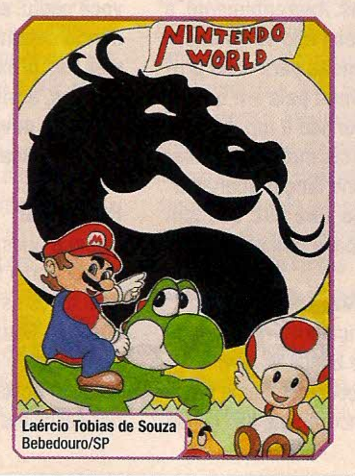

Adailton Antônio Galiza
Pirapora/MG


Nicole De Doná Claro
Taubaté/SP


Cosmo Pereira da Silva
Teófilo Otoni/MG


Clodoaldo Lucas Diniz Barbosa
Belo Horizonte/MG


Leandro Aparecido Mandu
Barroso/MG



Laércio Tobias de Souza
Bebedouro/SP


Bruno D. Nicolin
Iacanga/SP





Pokémon® PINBALL

RUBY&SAPPHIRE

Um novo jeito de pegar todos!





SOMENTE PARA GAME BOY ADVANCE

Nintendo®

The Pokémon Company

Primeiro Torneio Oficial Nintendo

O chão tremeu nos quatro dias de competição e muitos prêmios

Quem disse que a Nintendo deixou o Brasil depois que a Gradiente fechou sua divisão de games? Através da panamenha Motta International, os jogos da Big N continuam sendo divulgados e distribuídos em terras verde-amarelas. Mas a prova maior dessa presença foi o Primeiro Torneio Oficial Nintendo, que atraiu centenas de jogadores durante o AnimeCon 2003, entre os dias 3 e 6 de julho, no colégio Marista Arquidiocesano, em São Paulo.

O campo de batalhas

Entre garotas vestidas de Sailors e fanáticos trajados de Cavaleiros do Zodíaco, os ansiosos aspirantes a campeões rumavam para a Quadra 1 do Ginásio Irmão Leão, onde estava montada a arena que, mais tarde, seria o palco de disputas ferrenhas. No local, delimitado por um cordão de isolamento, centenas de cadeiras para os participantes, cartazes nas paredes exibindo o novo Game Boy Player, *Wario World, Donkey Kong Country* e o Game Boy Advance SP, ao fundo, duas fileiras de mesa com oito GameCubes, cada um com quatro Controllers. No centro da quadra, mais um console, este conectado ao GB Player e ligado a um projetor, que exibia a ação em um telão gigantesco.

Para controlar a turba de competidores, diversos monitores vestidos de laranja, conduziam e ajustavam as configurações de cada disputa. Supervisionando o andamento do campeonato estava o organizador e proprietário da rede de lojas UZ Games, Marcos Khalil, e o ilustre representante da Motta International, Rafael Gomez. O diligente funcionário da Big N marcou sua presença vestindo artigos de fazer inveja a qualquer colecionador Nintendo.


Filas de fãs Nintendo: a competição de Super Smash Bros. Melee foi uma das mais emocionantes e disputadas

Quatro dias de pura adrenalina

Tudo organizado e todos a seus postos, abriram-se as portas da arena. Em frente à mesa de inscrição e ao redor da quadra, uma fila com centenas de jogadores, cosplayers e curiosos – todos tinham vez. Aos poucos, os lugares da arena foram sendo ocu-


1


2

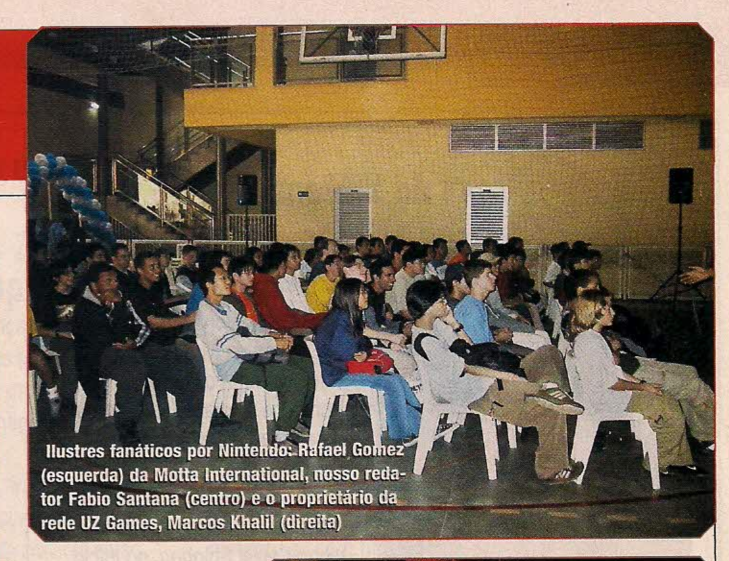

3


4

pados, lotando cada etapa da competição – cena que se repetiu em todos os dias.
As regras, divulgadas antecipadamente, previam apenas três games: *Mario Party 4* (GC), no primeiro e segundo dias, Super *Smash Bros. Melee* (GC), no terceiro dia e *Mario Kart: Super Circuit* (GBA), no último dia. Como premiação, as regras ditavam que o campeão receberia quatro Controllers Wave Bird, quatro jogos (GC) e dois Memory Cards, o segundo lugar ficaria com um GBA SP e mais dois jogos (GBA)


Com a ajuda de um intérprete, Rafael Gomez apresenta o Game Boy Player em primeira mão

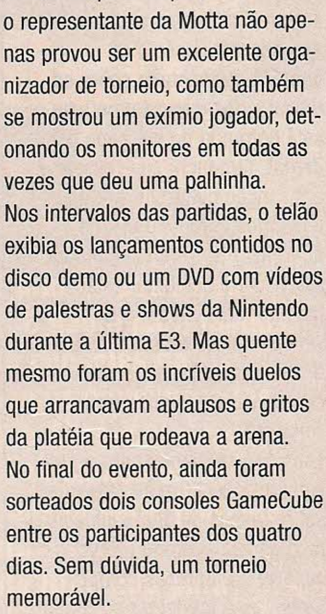

Toda a galera que preparou e coordenou o Primeiro Torneio Nintendo. Parabéns e nos vemos na próxima competição


Ilustres fanáticos por Nintendo: Rafael Gomez (esquerda) da Motta International, nosso redator Fabio Santana (centro) e o proprietário da rede UZ Games, Marcos Khalil (direita)



e o terceiro colocado sairia com um GBA SP. Porém, como uma surpresa que agradou a todos, os prêmios diários foram divididos não em uma competição, mas em diversas, dando mais chances aos participantes. À lista de games disputados, adicionaram-se *Soul Calibur II* e *Ultimate Muscle: Legends vs. New Generation*, ambos inclusos em um disco demo que ainda incluía *Wario World*, *P.N. 03*, *Mario Golf: Toadstool Tour* e *Sonic Adventure DX*, além de previews em vídeo de *Mega Man Network* Transmission e do Game Boy Player. Como foram muitas competições, várias pessoas (crianças, meninas) que nunca haviam jogado, chegaram às semi e até as finais. Isso graças à criatividade de Rafael Gomez, que bolava regras emocionantes etapa a etapa. E o representante da Motta não apenas provou ser um excelente organizador de torneio, como também se mostrou um exímio jogador, detonando os monitores em todas as vezes que deu uma palhinha.
Nos intervalos das partidas, o telão exibia os lançamentos contidos no disco demo ou um DVD com vídeos de palestras e shows da Nintendo durante a última E3. Mas quente mesmo foram os incríveis duelos que arrancavam aplausos e gritos da platéia que rodeava a arena.
No final do evento, ainda foram sorteados dois consoles GameCube entre os participantes dos quatro dias. Sem dúvida, um torneio memorável.
Mas não fique triste se você perdeu essa oportunidade, pois a dupla Marcos e Rafael declararam que esse foi apenas o primeiro de muitos Torneios Oficiais Nintendo. Ainda não há previsão para o próximo, mas tenha a certeza de que você, leitor da Nintendo World, será o primeiro a saber.

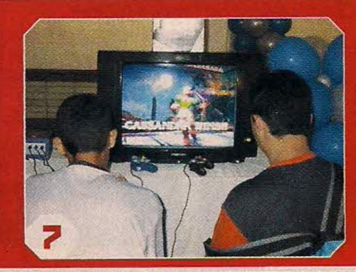




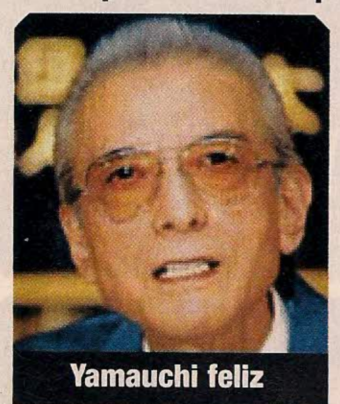
1- Invasão cosplayer: até Link marcou presença, e teve a chance de posar ao lado do sorridente Rafael
2 - Participação feminina: Fabiana Ayumi Nogamatsu (12) levou pra casa um WaveBird no sorteio
3 - Momentos de tensão: os competidores que jogavam no telão transpiravam e tremiam de ansiedade
4 - Muitos prêmios: campeões da disputa entre duplas de Mario Party 4, os irmãos Ricky Ye Lun Chow (18) e Bruce Ye Man Chow (17) levaram a melhor
5 - Cerca de mil fanáticos por Nintendo participaram dos torneios. Entre os torneios principais estavam os de Mario Party 4, Super Smash Bros. Melee, Mario Kart Hot Circuit e Soul Calibur 2
6 - Cena comum no evento: centenas de jogadores aglomerados nas cadeiras, aguardando a vez de fazer bonito
7 - Os jogadores têm a oportunidade de experimentar Soul Calibur II pela primeira vez

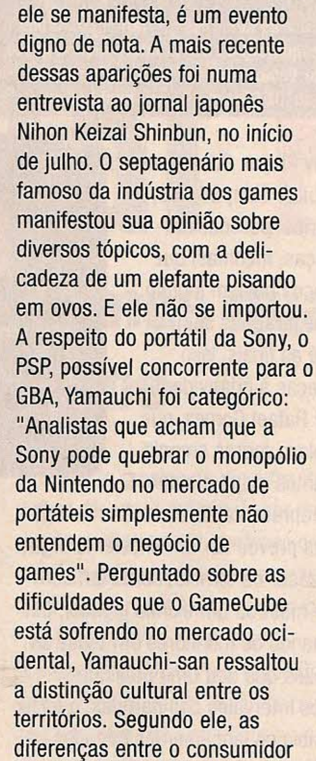

5

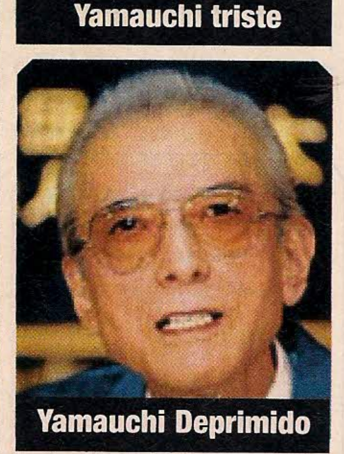

6


7

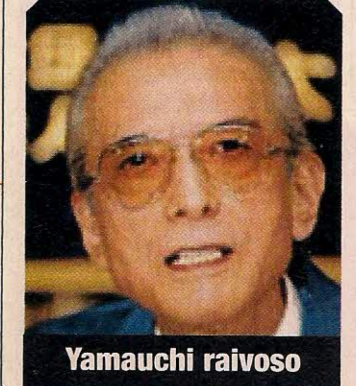
Quietos! O presidente vai falar...
O lendário ícone da Nintendo sai de seu covil para dar sua opinião


Yamauchi feliz


Yamauchi triste


Yamauchi Deprimido




Yamauchi raivoso

Tudo bem, Hiroshi Yamauchi não é mais o presidente da Nintendo e nem mora em uma caverna (achamos...) mas, cada vez que ele se manifesta, é um evento digno de nota. A mais recente dessas aparições foi numa entrevista ao jornal japonês Nihon Keizai Shinbun, no início de julho. O septagenário mais famoso da indústria dos games manifestou sua opinião sobre diversos tópicos, com a delicadeza de um elefante pisando em ovos. E ele não se importou. A respeito do portátil da Sony, o PSP, possível concorrente para o GBA, Yamauchi foi categórico: "Analistas que acham que a Sony pode quebrar o monopólio da Nintendo no mercado de portáteis simplesmente não entendem o negócio de games". Perguntado sobre as dificuldades que o GameCube está sofrendo no mercado ocidental, Yamauchi-san ressaltou a distinção cultural entre os territórios. Segundo ele, as diferenças entre o consumidor asiático e o ocidental estão ficando mais claras, e as vendas do GameCube caíram devido à popularidade dos games violentos dos outros consoles.
Traçando os planos para o próximo ano, o ex-presidente falou sobre fusões de companhias e o foco da Nintendo de oferecer suporte a empresas competentes para aumentar o número de títulos de third parties. Por fim, Yamauchi comentou sobre o aniversário de 20 anos do Famicon (NES): "Havia muitas obras-primas para ele, e nós estamos estudando como podemos manter esses títulos vivos com a tecnologia de hoje". Assim é Hiroshi Yamauchi: delicado, mente aberta e duro de matar. Como um dinossauro.

Bem-vindo ao centro de entretenimento GBA Portátil se torna aparelho de som e vídeo cassete



O GBA não pára de surpreender seus fãs. Praticamente, a cada mês, uma nova edição limitada da versão GBA SP é anunciada, e cada vez mais a lista de jogos cresce com a inclusão de novos títulos. E parece que isso não basta: um bom exemplo são os dois novos periféricos Advance Music Player e Game Boy Advance Video Pak, anunciados respectivamente pelas empresas Datel Design & Development (a mesma do aparelho Action Replay) e Majesco, produtora e distribuidora de inúmeros títulos para o portátil, como **Bomberman Max** e **Earthworm Jim**.
O Advance Music Player (AMP) permite ao portátil tocar músicas em MP3. Utilizando um cabo USB, o usuário conecta o GBA ao computador e pode carregar até 64 megabytes de músicas em um cartucho especial. Na tela, uma interface que pode ser personalizada mostra a ordem e o avanço das canções. Além do cabo e do cartucho, o pacote inclui fones de ouvido e um adaptador para fones.
Oficialmente licenciado pela Nintendo, o Game Boy Advance Video Pak tem a função de transformar o GBA em uma espécie de TV portátil. São cartuchos com uma capacidade de armazenamento de até 40 minutos de vídeo de alta qualidade, e que podem ser vistos, sem problemas, na tela de cristal líquido do console. Ao contrário de equipamentos semelhantes que outras empresas apresentaram na E3 deste ano, o GBA Video Pak, da Majesco pode ser visto em tela cheia (os outros se limitavam a apenas 80 % do visor).
O AMP já pode ser encontrado em importadoras e lojas especializadas, mas o Video Pak deve ser lançado somente no fim deste ano.

Vendas da Nintendo vão bem, obrigado Pokémon Ruby & Sapphire e F-Zero GX são sucessos pelo mundo

A Nintendo tem motivos de sobra para comemorar. Afinal, duas de suas principais franquias foram lançadas no final de julho e alcançaram ótimas posições no ranking dos mais vendidos. Primeiramente, os monstrinhos de bolso arrasam novamente, desta vez, na Europa. As versões **Ruby & Sapphire** foram lançadas no último final de semana do mês e, em menos de sete dias, ultrapassou a marca de 500 mil cópias vendidas. Este "boom" Pokémon fez com que as vendas do GBA e GBA SP subissem em mais de 50% pelo continente.
Já no Japão, a coisa é um pouco menos grandiosa. **F-Zero GX**, lançado para o Cubo na mesma data, atingiu a marca de 50 mil cópias.
Os números não parecem animadores, mas em comparação com outros títulos (como o tão falado **Viewtifull Joe**, da Capcom, que vendeu 34 mil unidades na primeira semana) e com a situação economica japonesa, esses são valores bastante comemorados por lá.

N BITS

• Lembra-se do esquilo maluco do SNES, Mr. Nutz? Não? Não é de se estranhar, já que ele fez parte da linha "bichinhos fofinhos em jogos medíocres". Ainda assim, a Atari anunciou o renascimento do "clássico". Batizado de Jump n' Run Mr. Nutz ("Corra e Salte, Sr. Nutz"... Afinal, só faz isso mesmo no jogo todo), ele terá mais de 30 fases divididas por sete mundos.

• A Square liberou imagens do novo design de um dos elementos mais famosos de Final Fantasy: os Moogles! Agora essas criaturas estão mais rechonchudas e peludas, e você pode tosar o pêlo para mudar a aparência.

• A Taito anunciou estar trabalhando em um RPG para Cubo "à la Pokémon", chamado Gramon Battle. Você pode praticamente criar seu monstrinho desenhando e moldando em 3D. Depois de criados, você pode colocá-los em batalhas com outros para ganhar experiência e habilidades. Você também poderá trocá-los com seus amigos. Se isso vai dar certo? Ninguém sabe...

• A maior feira de games do Japão, a Tokyo Game Show, não contará com a presença da Big N mesmo com o cancelamento da Shoshinkai, a Nintendo Space World. Por outro lado, neste ano, o atual presidente da Nintendo, Satoru Iwata, realizará um pronunciamento exclusivo, falando sobre a maturidade do mercado de games atualmente. É a queda de Yamauchi abrindo novas fronteiras!

Enquanto isso, direto do túnel do tempo...

GBA SP comemora os 20 anos do Nintendinho no Japão



Para comemorar os 20 anos de lançamento do Famicom (Family Computer, o nome japonês do NES) no Japão, a empresa lançará uma versão do GBA SP com o mesmo visual do antigo console, nas cores branca, vermelha e dourada.

Quer um GBA SP Famicom? Então, trate de guardar uma grana extra e de aperfeiçoar suas técnicas no lápis, pois as únicas mil unidades do console serão dadas como prêmio em um concurso de desenho que está sendo organizado pela Big N. Para participar, é necessário comprar um destes títulos: **Tales of Phantasia** (GBA), **Final Fantasy: Crystal Chronicles** (GC), **Tales of Symphonia** (GC), **Shinyaku Seiken Densetsu** (GBA), **Mario Family Tour** (GC) ou **Starfee 2** (GBA). Na caixa de cada um desses jogos, há um selo especial que o participante deverá utilizar para enviar juntamente com um de seus desenhos para a Nintendo. Depois, é só esperar e rezar para que sua arte seja uma das escolhidas.

Além da versão limitada do console, camisetas de produtoras como Square, Enix e Namco, e uma camiseta comemorativa dos 20 anos do Famicom serão dadas para os três mil melhores colocados.

Cubo sinfônico

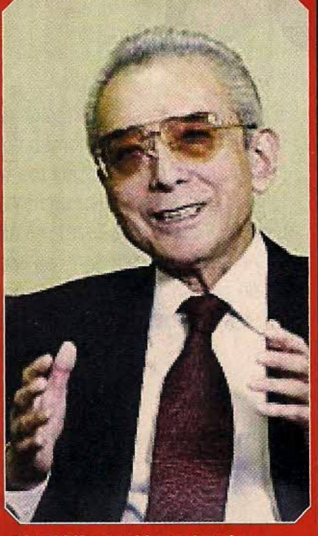
Namco apresenta um pacote especial para o novo Tales



A Namco está apostando alto na estréia da série Tales**, no GameCube. E não é para menos: o retorno da saga para os consoles da Nintendo é um dos fatos mais comemorados pelos fãs japoneses. Desde** Tales of Phantasia**, para Super Famicom, não tínhamos uma dessas maravilhas em mãos (a série paralela** Narikiri Dungeon **não conta).**

A empresa teve o apoio da Nintendo para oferecer um console de cor exclusiva, a Symphonic Green – privilégio para poucas produtoras. O pacote incluindo o game, um console na cor Symphonic Green, mais um controller, um Memory Card 59 e um Game Boy Player na mesma cor, sai pela bagatela de 28 mil ienes (cerca de 240 dólares).

Esta maravilha sai, no Japão, junto com Tales of Symphonia**, em 29 de agosto.**



Hiroshi Yamauchi, mostrando o tamanho de sua felicidade com sua participação na nova NW

Cantinho do tio Yamauchi

É claro que uma figura tão delicada e discreta quanto o ex-presidente da Nintendo, Hiroshi "eu mastigo os ossos do presidente da Namco no café da manhã", Yamauchi, merecia seu cantinho na nova fase da **NW**. Mesmo já não aquecendo mais seu trono – feito com os ossos de seus inimigos – no topo do prédio da Nintendo japonesa, ele continua tenho um lugar em nossos corações.

Billy Hatcher and the Giant Egg



Sega dá novo ânimo ao gênero plataforma com o mais bizarro dos heróis: um moleque fantasiado de galinha!

O SonicTeam é uma das empresas mais produtivas do GameCube. Jogos legais como *Sonic Adventure 2: Battle*, *Phantasy Star Online Episode I & II* e *Sonic Adventure DX: Director's Cut* estão aí para não nos deixar mentir. *Billy Hatcher and the Giant Egg* é a primeira criação original da empresa para o console em mais de três anos. Considerando a tradição da Sega em criar games revolucionários, essa exclusividade é algo para deixar qualquer fã da Nintendo animado!

A história do game começa com o herói Billy Hatcher sendo convocado para salvar Morning Land, um reino pacífico e ensolarado que foi dominado por um grupo de corvos mal-intencionados, que espalharam as trevas na região. Se a escuridão se espalhar por completo, nenhum ser vivo verá a luz do sol novamente. Para prevenir tal catástrofe, Billy precisa vestir uma lendária fantasia de galinha e resgatar os sábios de Morning Land, os únicos seres capazes de evocar a luz do sol. A historinha é bem esquisita, mas é fácil de ser engolida – principalmente depois que você entrar de cabeça no estilo alucinado do game.

Rápido como... uma galinha

O início de *Billy Hatcher and the Giant Egg* já revela uma das mais bacanas animações de abertura da história dos games (a música de fundo é sensacional). O restante do jogo segue no mesmo espírito. Billy é um daqueles personagens carismáticos como há muito não se via, assim como os inimigos, que parecem ter saído de algum sonho (ou pesadelo) bem maluco dos criadores do game. Os gráficos nem são assim tão extraordinários, mas a direção de arte é tão competente que faz do visual um verdadeiro colírio.

A aventura é divida em sete fases, cada uma com oito







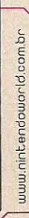
Em Billy Hatcher, você precisará de ovos para completar suas missões. A única coisa que não vai faltar é pena para tudo quanto é lado

Por que o Pato Donald sai do banho de toalhas se ele anda sem calças? Pelo mesmo motivo que este pintinho usa fraldas...

missões. Por exemplo, há um estágio no qual é preciso derrotar um macaco demoníaco de circo e consertar um relógio gigante logo em seguida. Ao final de cada missão, você recebe um item chamado Emblema da Coragem, que será bem útil em fases seguintes. O ritmo é bem mais veloz do que pode se imaginar a partir das telinhas desta página. Não dava pra esperar menos de um game criado pela mesma equipe do não menos veloz Sonic the Hedgehog.

Quem nasceu primeiro?

Se o personagem principal é um garoto vestido de galináceo, o que está faltando? Ovos, é claro. E como o nome do game já diz, eles são uma peça essencial em *Billy Hatcher & the Giant Egg* (algo como "Billy Chocador e o Ovo Gigante"). Os tais ovos espalhados pelos estágios têm diversas utilidades: eles podem ser usados como



Amigos animais

Desde quando macacos e rinocerontes nascem em ovos? Só no mundo de Billy Hatcher! Quando um ovo estiver totalmente crescido, pode ser chocado para gerar um animalzinho que o ajudará durante a missão. No total, são dez animais diferentes, que podem ter seu poder especial acionado com o botão X.

O macaco voador, além de voar (obviamente), dispara cargas elétricas

O pingüinzinho não é frágil como parece: ele pode atacar com água e fogo

A foquinha simpática cria uma poderosa barreira congelada

Acredite ou não, o rinoceronte se transforma em uma bola de fogo

armas, como trampolins para alcançar locais muito altos, entre outras coisas. Se um ovo for rolado por cima de uma fruta, aumentará de tamanho até chocar e libertar um animalzinho (veja abaixo). Controlar ovos ladeira abaixo não é tão ruim quanto parece ser. Fica tudo bem fácil depois de alguns minutos, graças à excelente jogabilidade criada pelo SonicTeam.

E não poderia faltar um modo Multiplayer, daqueles bem viciantes. Até quatro jogadores podem participar de batalhas em arenas, nas quais os ovos são a principal munição para a brincadeira.

Por essas e outras, *Billy Hatcher and the Giant Egg* está pintando como um dos principais games de plataforma de 2003. É esperar para conferir esse omelete a partir do mês que vem.

Publisher: Sega
Desenvolvimento: Sega
Gênero: Plataforma
Lançamento: agosto de 2003

Entrevista

Yuji Naka

O criador do *Sonic* revela os segredos de *Billy Hatcher and the Giant Egg*



Você consegue imaginar os ovos gigantes de Billy saindo destas simpáticas galinhas? Nããã...



Um dos produtores de games mais famosos do mundo, o presidente do Sonic Team e pai do porco-espinho mais famoso do planeta conversou com a **Nintendo World** sobre o seu mais novo projeto para GameCube.

NW: Depois de trabalhar com *Sonic Adventure* e *Phantasy Star Online*, foi importante para sua equipe criar algo completamente novo e diferente?
YN: A maioria dos games que são lançados hoje em dia são seqüências, o que não acho bom para a indústria dos games. Acredito que seja muito importante para os criadores trazer algo novo, então, sempre planejo desenvolver novas idéias. Apesar de ser muito difícil criar novidades hoje em dia, acredito que sempre pode se ter uma boa idéia.

NW: Quantas pessoas trabalharam em *Billy Hatcher and the Giant Egg*? Em quais games eles haviam participado?
YN: Por volta de 20. A maioria fazia parte da equipe de desenvolvimento do game *Samba de Amigo* (Dreamcast).

NW: Há alguma outra série criada pelo SonicTeam que você gostaria de trazer de volta?
YN: Se eu tiver oportunidade, gostaria de recriar todas elas!

NW: Há algo que você gostaria de revelar aos nossos leitores sobre *Billy Hatcher and the Giant Egg*?
YN: Aventuras nas quais você enfrenta missões sozinho são divertidas, mas batalhas com quatro jogadores usando ovos especiais também são legais! Então, não deixem de experimentar os dois modos de jogo.

NW: Em entrevistas anteriores, você disse que gosta muito de desenvolver títulos para o GameCube. O que você acha dele?
YN: Eu gosto da Nintendo por causa de sua atitude em relação aos jogos. Também acho interessantíssima a conexão entre o Cube e o GBA. Eu gostaria de ver este link entre os dois sistemas em *Billy Hatcher*.

NW: Há algum outro gênero de jogo em que você nunca trabalhou antes e gostaria de explorar futuramente?
YN: Pessoalmente, gostaria de desenvolver um game de corrida.

NW: Quais as coisas mais importantes que você aprendeu sobre desenvolvimento de games em sua carreira? Você cria jogos de uma maneira diferente hoje em dia?
YN: Meu primeiro passo é considerar a sensação que eu quero que os jogadores sintam e, depois, transmitir isso para o resto de minha equipe para dividirmos esse ponto de vista. Para conseguir isso, trabalho em equipe é muito importante.

NW: O que mais impressionou você na E3 2003? Em qual direção você acha que a indústria de games está seguindo?
YN: Sinto que há continuações e jogos licenciados demais, e que surgiram muito poucas surpresas. Tenho medo que a indústria se torne cada vez menos fascinante, a não ser que os criadores de games se renovem e produzam novas idéias.


Bem- vindo à
FESTA
MEGAMAN 15th
MEGAMAN BATTLE NETWORK 3 WHITE
GAME BOY ADVANCE
MEGAMAN BATTLE NETWORK 3 BLUE
GAME BOY ADVANCE
CAPCOM
NÃO SURFE PELA NET. CONTROLE-A.
Mega Man Battle Network 3 versões Blue e White são as maiores e mais fantásticas aventuras RPG em rede até agora! Junte-se a Mega Man.EXE, seu companheiro Lan e amigos enquanto eles limpam a net de vírus, criminosos cibernéticos e uma série de ameaças digitais. Cada versão contém diferentes estilos de Mega Man, Battle Chip, inimigos, chefes e outras surpresas para descobrir e trocar.
CAPCOM
GAME BOY ADVANCE
www.capcom.com/megaman
© CAPCOM CO., LTDA. 2003. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CAPCOM e o LOGOTIPO CAPCOM são marcas registradas de CAPCOM CO., LTDA. MEGA MAN BATTLE NETWORK é marca registrada de CAPCOM CO., LTDA 2003. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. Licenciado pela Nintendo. NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE E O SELO OFICIAL SÃO MARCAS REGISTRADAS DA NINTENDO. © 2001 NINTENDO. Todas as outras marcas são propriedades de seus respectivos donos.

Baten Kaitos

Surge o maior RPG do GameCube

Até agora, o GameCube estava devendo um RPG "verdadeiro" de primeira grandeza. Mas a Namco acaba de abalar o mundo com a revelação do arrasa-quarteirões do gênero, e seu nome é *Baten Kaitos*. Reunindo um time de desenvolvimento surpreendente, composto por 20 funcionários da Monolith Soft (*Xenosaga Episode I e II*) e 30 talentos da tri-Crescendo (*Star Ocean*, *Valkyrie Profile*), *Baten Kaitos* esteve, secretamente, em desenvolvimento por mais de dois anos.

Com dois discos e mais de 40 horas de jogo, o game traz um mundo imaginário onde os seres humanos possuem "asas do espírito" e vivem em continentes flutuantes. Espíritos de pessoas que já morreram ou de outra dimensão exercem grande influência no mundo de *Baten Kaitos*. Os elementos do enredo refletem no subtítulo, Owaranai Tsubasa to Ushinawareta Umi, algo como "As Asas Infinitas e o Oceano Perdido".

O protagonista é Kalas, um soldado de 17 anos que quer vingar a morte de sua família adotiva e de seu irmão menor. Ele possui apenas uma asa, e complementa com outra mecânica, além de incorporar espíritos para utilizar seus poderes especiais. Xelha, de 17 anos, é a garota do grupo, e Meemai, um ser superinteligente, é seu bichinho de estimação, capaz de se transformar em qualquer criatura que encontrar.

As batalhas acontecem em tempo real e exigem o uso de cartas, que surgem a partir de uma energia chamada Magna. Cada comando utiliza uma carta, incluindo ataque, magia, item e até mesmo fuga. São mais de mil cartas no jogo, que podem ser combinadas para adicionar atributo elemental a um ataque, reduzir danos e muitos outros efeitos.

O ambicioso projeto está previsto para dezembro, no Japão, e tem grandes chances de chegar ao Ocidente pela Namco, que projeta vendas de 500 mil unidades para o lançamento japonês. *Baten Kaitos* é a megaprodução de RPG pela qual você estava esperando para fazer inveja aos seus amigos: "Olhem, é só para GameCube!".

Publisher: Namco
Desenvolvimento: Monolith Soft/tri-Crescendo
Gênero: RPG
Lançamento: dezembro de 2003 (Japão)

O time dos sonhos

Encabeçando o projeto está o presidente da Monolith, Hihide Sugiura, produtor executivo. Os produtores são Shinji Noguchi, da Namco, e Tadashi Nomura (*Saga Frontier II*, *Xenogears*), da Monolith. A direção é de Hiroya Hatsushiba (*Valkyrie Profile*), presidente da tri-Crescendo, e Yasuyuki Honne (*Chrono Cross*, *Xenogears*), da Monolith. O enredo fica por conta de Masato Kato (*Xenogears*, série *Chrono*), enquanto Motoi Sakuraba (*Star Ocean*, *Valkyrie Profile*, série *Tales*) compõe as músicas. Quem assina as cenas de animação por computação gráfica é Mikitaka Kurasawa (*Onimusha*, *Resident Evil*), da Robot. Por fim, o responsável pelo design de personagens é o ilustrador Nakaba Higurashi, impressionante desenhista de mangás.



O time de Baten Kaitos (da esquerda para direita): Kurasawa, Sakuraba, Kato, Honne, Hatsushiba, Nomura e Noguchi







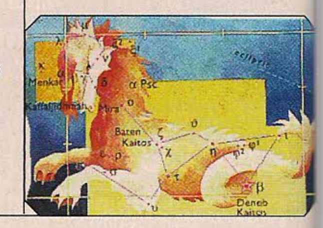




Os cenários pré-renderizados lembram os de Chrono Cross, pelas cores vivas, enquanto os gráficos em tempo real durante as batalhas rivalizam os de Final Fantasy X. O responsável é o diretor visual Yasuyuki Honne.

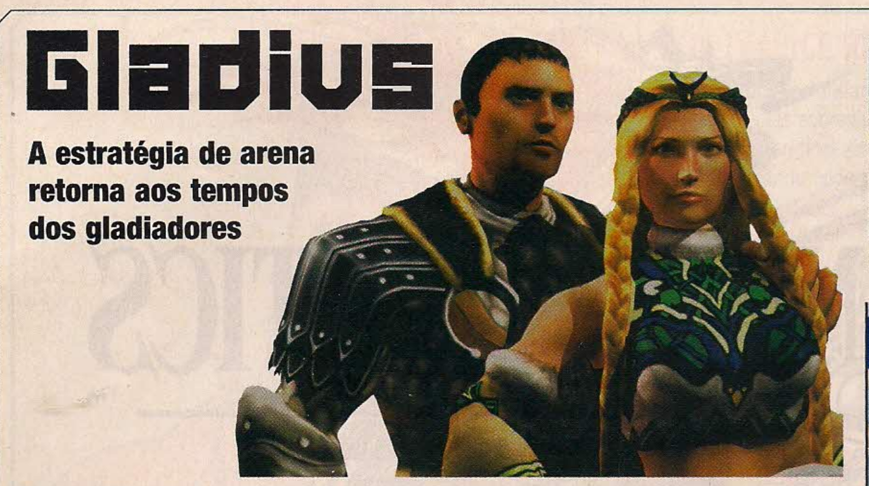
Que diabos é Baten Kaitos?

Baten Kaitos é uma estrela fixa na constelação Cetus (cujo nome significa baleia). O nome dessa estrela deriva do árabe Al Batn al Kaitos, ou Batn Qaytus, que significa "Barriga da Baleia". Estudiosos vêem no nome uma referência à história bíblica de Jonas que, engolido por uma baleia, voltou três dias depois. Essa passagem é interpretada como a morte, sepultamento e ressurreição de Cristo. Segundo os astrólogos, a influência de Baten Kaitos indica emigração, migração, mudança obrigatória, infortúnio, naufrágio seguido de salvamento, quedas e golpes.



Gladius

A estratégia de arena retorna aos tempos dos gladiadores



Quem imaginava que o primeiro RPG estratégico da LucasArts se basearia no universo de Star Wars errou feio. A empresa prepara, para o final do ano, o lançamento de **Gladius**, um dos grandes destaques da E3 2003. No game, você é Valens, um gladiador romano que deve sobreviver a batalhas em arenas até conseguir grana e fama suficientes para montar seu próprio grupo de guerreiros e enfrentar os desafios do coliseu.

O sistema de **Gladius** é bastante semelhante ao de **Tactics Ogre**: você deve deslocar suas unidades por um mapa e cada um tem sua vez de jogar. Quando você fica frente a frente com o oponente, uma barra aparece na tela e os botões devem ser pressionados na hora certa para os golpes serem bem-sucedidos. Os danos variam de acordo com a arma utilizada, os atributos do personagem e a altitude em que ele se encontra no campo de batalha.

Mas não pense que chegar ao topo da fama será tarefa simples. Além de gladiadores, o game traz criaturas fantásticas e raivosas, como minotauros, ciclopes e sátiros. Se você curtiu o filme "Gladiador" e continua sonhando com toda a pompa, fama e sangue dos espetáculos no coliseu, então, prepare-se.

Publisher: LucasArts
Gênero: RPG/Estratégia
Lançamento: novembro de 2003





Maximus vs. Valens
Quem é o tal entre os gladiadores?

Maximus	Valens
Onde luta	
No filme "Gladiador"	No game Gladius
Quem faz a voz	
Russell Crowe (o vencedor do Oscar 2001)	Michael Rosenbaum (Lex Luthor, de "Smallville")
Habilidades	
Ótimo espadachim e respeitado general	Só sabemos que ele tem uma espada bem grande
Está nessa por...	
...ter sido acusado injustamente pelo assassinato do imperador	...gostar de bater em homens de tanguinhas
Arrasta um exército por...	
...Lucilla, a mulher do imperador	...Ursula, a gladiadora seminua
Frase preferida	
"Lutaria comigo?"	"Grrrrr."

Vencedor: Maximus. Valens ainda tem muito a aprender sobre gladiadores.

Harvest Moon: A Wonderful Life

Curta a vida no campo sem sair de casa

Cuidar de sua plantação, escovar e alimentar os animais, casar e ver sua fazendinha no meio do nada prosperar. Tem coisa melhor que isso? Claro que tem: fazer essas coisas sem se preocupar com o cheiro de esterco e no conforto de sua sala. É justamente isso o que a série **Harvest Moon** propõe. E quem já jogou sabe o quão divertido e viciante pode ser este game. E para os fãs, o novíssimo **A Wonderful Life** promete ser um paraíso na Terra. O game trará todos os melhores elementos da série: você poderá melhorar sua casinha, cozinhar usando os ingredientes de sua horta, brincar com seu cachorro, namorar, casar, ter filhos e ser feliz. Isso sem contar a maior novidade. A partir de agora, seu personagem acompanhará o crescimento de seus filhos, envelhecendo a cada capítulo. Realidade virtual é isso aí!



Publisher: Natsume
Gênero: RPG
Lançamento: outubro de 2003 (Japão)

Teenage Mutant Ninja Turtles

Tartarugas me mordam: elas voltaram!



Publisher: Konami
Gênero: Ação
Lançamento: outubro de 2003

Quem nunca se divertiu com um game de ação no estilo **Final Fight**? Bons tempos aqueles. Bastava pressionar os botões diversas vezes para cortar, picar, fatiar e jogar longe os inimigos. Nada de combos, nada de comandos complicados. E no topo da lista dos jogos mais legais, estavam as Tartarugas Ninja. E elas voltaram, mais uma vez, sob o comando da Konami. **TMNT** tenta resgatar o mesmo estilo de jogo que levava os jogadores à loucura no início dos anos 90. Claro, tudo com mais requinte e um ar modernoso que mistura gráficos em Cel Shading, combos e ataques especiais. Você tem, à disposição, os velhos de guerra Leonardo, Donatelo, Michelangelo e Raphael, cada um com suas armas clássicas. Os inimigos são os soldados do Foot Clan, liderados pelo Shredder, mais conhecido como Destruidor por aqui.

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE™

TUDO COMEÇOU COM UM DESEJO...

Você já desejou que existisse um mundo de fantasia? Nunca se sabe o que pode acontecer quando você deseja com vontade. Marche, Ritz e Mewt acordam um dia e vêem sua cidade de Sta. Ivalice transformada em um mundo fantástico chamado Ivalice. Em alguma parte desse mundo está a chave para voltar para casa, mas nem todos querem voltar. A fantasia torna-se realidade na épica saga da Square Enix, para GBA.

That ghost must have become part of the crystal's power!

STA. IVALICE RENASCIDA

Uma aventura profundamente variada o espera no reino de Ivalice, onde apenas os mais fortes clãs sobrevivem. Cada escolha que você faz modifica o mundo e molda seu futuro. O original sistema de julgamento eleva o nível de estratégia de cada batalha, tornando cada combate um verdadeiro desafio.



uma história épica

Depois de lerem um livro misterioso, Marche, Mewt e Ritz encontram sua cidade transformada em um mundo de sonhos repleto de criaturas estranhas. Clãs disputam território e notoriedade sob as regras de uma rainha tirana. Será que Marche encontrará o caminho para casa, destruindo a felicidade de seus amigos, ou irá aceitar sua nova vida em Ivalice?





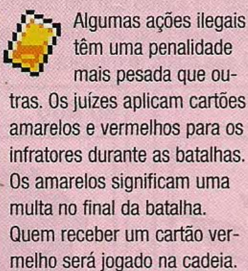




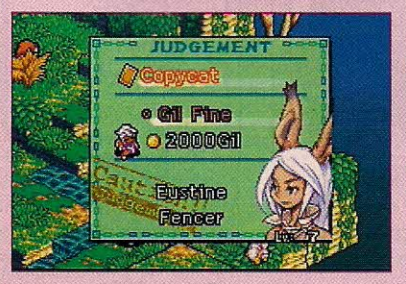
o sistema de julgamento

A rainha de Ivalice cuida para que qualquer lei que o príncipe decrete sobre o reino seja aplicada pelos juízes reais. Quem desobedecer às leis durante uma batalha sofre rápido julgamento com uma multa pesada ou com a prisão imediata. Verifique as leis antes de entrar nas batalhas.





Algumas ações ilegais têm uma penalidade mais pesada que outras. Os juízes aplicam cartões amarelos e vermelhos para os infratores durante as batalhas. Os amarelos significam uma multa no final da batalha. Quem receber um cartão vermelho será jogado na cadeia.



Para cada cartão amarelo que receber, você pagará uma multa no final da batalha. Elas podem ser cobradas em gils ou cartas, penalidades de atributo para um personagem, ou perda de AP ou tesouros que você teria ganho no final da batalha.

batalhas táticas

Cada batalha em Ivalice é conduzida por um estratégico sistema baseado em turnos. A escolha e posicionamento dos membros de seu grupo são, muitas vezes, a chave para a vitória, mas outros elementos também têm um papel importante. Quando uma de suas unidades aplica o golpe final em uma unidade inimiga, ela recebe Judge Points (JP), que podem ser usados para realizar técnicas especiais.



MAGIA & TOTEMA

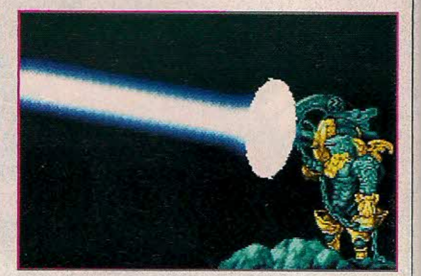
Muitas profissões possuem magias exclusivas que podem ser aprendidas equipando armas ou armaduras especiais. Um White Mage, por exemplo, pode aprender Cure equipando o White Staff. O sistema de magias é baseado em elementos. Cada magia pertence a um elemento e é mais forte contra o elemento oposto. Muitas delas possuem um raio de ação, que pode afetar de dois até três espaços adjacentes ao seu epicentro. Mas há um tipo de magia que depende não da profissão, mas sim da raça, a habilidade de invocar poderosos Totemas, os guardiões dos cristais de Ivalice.

totema: as feras sagradas

Os Totemas sagrados protegem misteriosos cristais pelo reino de Ivalice. Quando você destrói um cristal, o Totema que o guardava une-se a você. Cada Totema é ligado a uma das cinco raças e os personagens podem invocar apenas o Totema de sua raça.



Custa 10 JP (Judge Points) para invocar um Totema, então, faça isso esporadicamente. O primeiro Totema que você irá receber é Famfrit, o Totema dos Moogles



Quando você invoca um Totema, o poderoso guardião aparece e destrói praticamente todos os inimigos na área. As batalhas contra chefes são a melhor oportunidade para invocá-los

AS RAÇAS DE IVALICE

As cinco raças de Ivalice são tão originais na aparência quanto nas especialidades. Você recrutará membros de cada raça para o seu clã, mas a composição específica dele fica por sua conta, e mudará durante sua jornada.

BANGAA



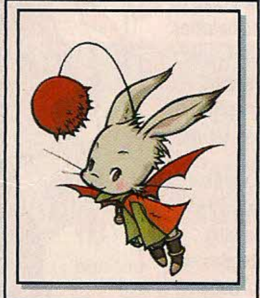
Bangaa são conhecidos por sua ferocidade. Seu poder e defesa possibilitam causar grande dano físico e segurar o impacto de um ataque.

HUMANS



Humanos são a raça mais comum e equilibrada. Podem aprender a maior variedade de profissões e têm bom ataque e defesa.

MOOGLES



Moogles adoram brincar e são especialistas no uso de magia. A maioria das profissões dos Moogles são exclusivas dessas criaturinhas.

NU MOU



Os Nu Mous são os maiores peritos no uso de magia, lançando feitiços à distância nos inimigos ou oferecendo suporte ao seu clã.

VIERA



Viera é uma bela raça feminina. Suas profissões combinam velocidade, furtividade e magia de invocação, tornando-as perigosas.

PROFISSÕES E PERSONALIZAÇÃO

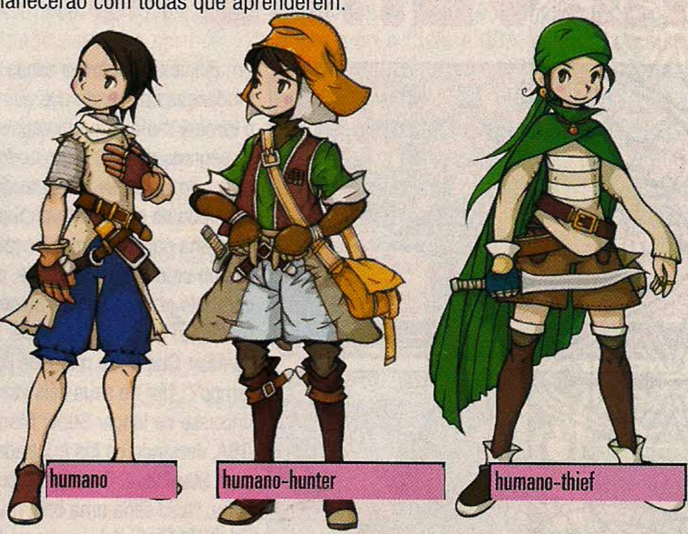


O desenvolvimento de cada personagem é limitado apenas por sua raça. Trocando de profissão, os personagens vão ficando diferentes uns dos outros. Ensine aos membros de seu grupo uma grande variedade de habilidades e eles permanecerão com todas que aprenderem.

diferentes opções de personalização

Os atributos de cada membro do seu clã mudam de acordo com sua profissão, mas os atributos-base são importantes. Você deve levar em consideração a profissão inicial de cada unidade quando decidir se ela será boa para outra profissão.





sistema de profissões envolvente

Cada vez que um membro troca de profissão, seu aspecto também muda (com exceção do personagem principal). Com novas profissões, os personagens têm acesso a outras habilidades, armas e armaduras. Se você escolher a combinação correta de profissões para um membro, pode até habilitar profissões de mestre.



AS RAÇAS E SUAS PROFISSÕES



Cada raça possui profissões exclusivas e profissões de mestre. Ao recrutar novos membros, certifique-se de que seu clã fique bem equilibrado. Você pode ter um total de 24 membros (incluindo Marche), e há um total de 34 profissões, incluindo as de mestre. Abaixo, as profissões iniciais estão em preto e as de mestre, em vermelho.

BANGAA	HUMANS	MOOGLES	NU MOU	VIERA
warrior	archer	animist	black mage	archer
white monk	black mage	black mage	beastmaster	fencer
bishop	soldier	thief	white mage	white mage
dragoon	thief	gunner	alchemist	assassin
gladiator	white mage	juggler	illusionist	elementalist
defender	blue mage	gadgeteer	morpher	red mage
templar	fighter	mog knight	sage	sniper
	hunter	time mage	time mage	summoner
	Illusionist			
	ninja			
	paladin			

aprendendo profissões de mestre

As profissies de mestre ficam disponíveis apenas depois que um membro do clã da raça correspondente aprender habilidades de uma ou duas outras profissões. O exemplo à direita mostra como criar uma Elementalist, exclusiva da raça Viera.



White Mage
Comece com uma White Mage Viera. Faça-a aprender, pelo menos, uma habilidade de White Mage. Mude sua profissão para Fencer.



Fencer
Use sua nova Fencer Viera (com uma técnica de White Mage) em batalha, e faça-a aprender, pelo menos, uma habilidade de Fencer.



Elementalist
Depois que sua Viera aprendeu uma habilidade de White Mage e uma de Fencer, mude-a para Elementalist.

Super Mario Advance 4

Produtora: Natsume
Gênero: RPG
Lançamento: Outubro





Um dia, antes de todas essas mudanças no mundo dos games, o Hiroshi Yamauchi Augustus estava sentado em seu trono no topo do prédio da Nintendo japonesa, arrancando cabeças de bonequinhos vodu do presidente da Square e rindo com os rios de grana ganhos com o lançamento do GBA. "Estou entediado", disse ele, com seu machado de combate pousado sobre as costas. "Estou cansado de nadar em grana e de trucidar os personagens de Final Fantasy. Que outra maldade posso fazer para passar o tempo?" Um de seus fiéis vassalos sugeriu que ele deixasse de lançar Super Mario Advance 2 para o GBA, deixando os fãs frustrados, como ele havia feito com Star Fox 2. O césar parou pensativo, e então falou: "Isso seria uma boa, mas prefiro algo melhor. O segundo Mario Advance será baseado naquele esquecido Mario 2 que temos aqui, e não em Mario 3, que eles tanto pedem. E melhor ainda, o próximo será um remake do velho Yoshi's Island! Sim, é hora deles saberem quem realmente manda no mundo! Mwahah". Mesmo que essa conversa não tenha acontecido (esperamos...), o fato é que Super Mario 3 está chegando tarde. Por outro lado, a espera promete valer a pena. Apesar de trazer exatamente o mesmo projeto dos demais SMAs, esta quarta edição trará a conectividade com o Card-e Reader. Como? Algumas cartas concederão itens, enquanto outros liberarão acesso a novas fases. Alguns itens exclusivos conseguidos apenas pelos Cards também estão na lista. Mas o que promete impressionar mais são os Cards de solução: passando eles, você assistirá ao jogo passar automaticamente algumas fases difíceis, como se fosse um piloto automático. Esta função foi feita não só para os baixinhos que encontrem dificuldades, mas também para os veteranos, mostrando como pegar certos itens e outros. O jogo tinha lançamento marcado para agosto, mas foi adiado para novembro devido à ligação com o e-Reader. Nada realmente preocupante. Convenhamos, já esperamos dois anos por este game; aguardar mais alguns meses não vai matar ninguém.

Rockman EXE Battle Chip GP

Rockman EXE Battle Chip GP pega carona no sucesso dos atuais Card Games e muda radicalmente a série para GBA, que já vendeu, só no Japão, quase um milhão de cópias. Na verdade a mudança não é assim tão grande, pois Battle Chip GP não é uma continuação da série Rockman EXE (Megaman Battle Network, nos EUA) e sim uma aventura à parte – a continuação oficial foi revelada há pouco mais de um mês por Masazaku Eguchi, produtor da série, na feira World Hobby Fair, que aconteceu em Tóquio, Japão. Mesmo sabendo que o jogo será totalmente enfocado em batalhas com a utilização de cartas, ou melhor, de Chips (os itens que aumentam os poderes e habilidades do herói), nenhum detalhe realmente importante, como o enredo, por exemplo, foi revelado até agora. Exceto, é claro, pelas imagens que estão aí.





Produtora: Capcom
Gênero: Estratégia
Lançamento: Agosto (Japão)

Harvest Moon: Friends of Mineral Town

Com o anúncio de Harvest Moon para o Cubo, alguém duvidava que a Natsume lançaria uma versão GBA de sua principal saga de RPGs? Não que isso seja algo ruim. Muito pelo contrário, já não era sem tempo de podermos cuidar de nossas fazendas e criar nossas vidinhas interioranas em qualquer lugar. FoMT é uma espécie de Remake do game lançado para N64, mas com todos os elementos presentes nas versões para outras plataformas. Além de poder casar e ter filhos, com sua esposa ajudando nos serviços diários (o fator exclusivo do 64-bit), você também poderá melhorar sua casinha, evoluir suas ferramentas e preparar pratos com ingredientes de sua fazenda. Além disso, a produtora promete trazer todo um novo enredo envolvendo os personagens que já conehcemos, além de uma série de mini jogos e a conectividade com a versão para o Cubo. Nós fãs aguardamos ansiosos...





Produtora: Natsume
Gênero: RPG
Lançamento: Outubro (Japão)

Dragon Ball Z: Taiketsu

Dragon Ball Z: Taiketsu está sendo produzido pela Webfoot Technologies, responsável pelo RPG Legacy of Goku e sua seqüência. O game apresenta 15 personagens inicialmente selecionáveis, incluindo favoritos como Goku, Vegeta, Boo, Gohan, Cell, Piccolo, Freeza, Trunks, Gotenks e Brolly – o elenco abrange todas as sagas da série Z, assim como os cenários do anime. Há também alguns lutadores secretos e muitos modos de jogo, incluindo o indispensável VS, mas apenas se os dois jogadores possuírem uma cópia do cartucho. Está prometido também um modo para quatro lutadores simultâneos, mas dois serão controlados pelo computador. Por fim, Taiketsu inclui conectividade com DBZ: Budokai, para GameCube.







Publisher: Atari
Gênero: luta
Lançamento: novembro de 2003

Previsão do Tempo

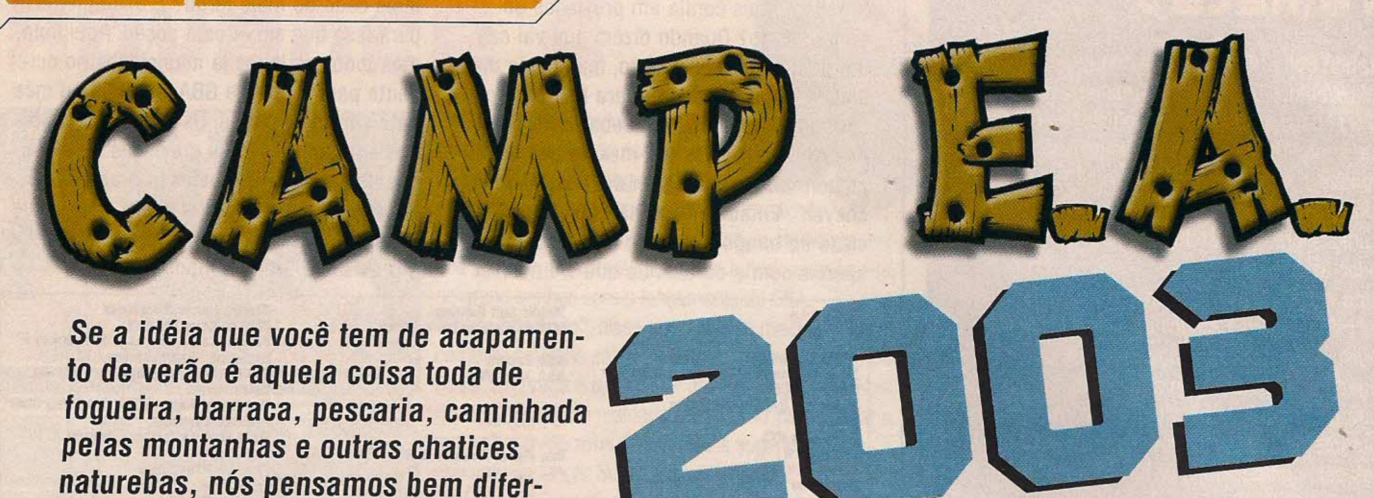
Ninguém mais confia em previsões do tempo, certo? Quando dizem que vai cair um pé d'água monstruoso, faz aquele dia lindo – e você andando para lá e para cá com um guarda-chuvas debaixo do braço. Assistir a previsões é o mesmo que ver alguém dizer "Em algum dia deste ano vai chover". Então por que não fazer uma previsão do tempo sem data para acontecer, apenas com a certeza de que VAI ocorrer mais cedo ou mais tarde? É exatamente para isso que serve esta seção. Aqui listamos todos os jogos já anunciados no ocidente para o Cubo e GBA, sem dia ou mês para serem lançados. Os jogos apresentados em laranja são as previsões adicionadas nesta edição. Aqueles que aparecem em azul são os lançados neste mês, e que saem da tabela na próxima edição. Confira a previsão e tenha tempos felizes!

GameCube

1080°: Avalanche
The Adventures of Jimmy Neutron Boy
Genius: Jet Fusion
Aquaman: Battle for Atlantis
Area 51
Army Men RTS
Bad Boys II
Batman: Rise of Sin-Tzu
Battlebots
Beyond Good & Evil
Big Mutha Truckers
Billy Hatcher and the Giant Egg
Bionicle
The Cat in the Hat
Crash Nitro Kart
Crouching Tiger, Hidden Dragon
Crushed Baseball 2004
Dead Phoenix
Digimon
Dinotopia
Disney/Pixar's Finding Nemo
Disney's Extreme Skate Adventure
Disney Sports Motocross
Disney Sports Snowboarding
Drome Racers
Dungeons & Dragons Heroes
Enclave
Extreme Force: Grand City Anti-Crime
The Fairly Oddparents!: Breakin' Da Rules
Fifa 2004
Final Fantasy: Crystal Chronicles
Four Horsemen of the Apocalypse
Freaky Flyers
Freestyle Metal X
F-Zero GX
Gallidor: Defenders of the Outer Dimension
Galleon: Island of Mystery
Geist
Gladiator
Gladius
Goblin Commander: Unleash the Horde
Gotcha Force
Gravity Games Bike: Street. Vert. Dirt.
Harry Potter: Quidditch World Cup
Harvest Moon: A Wonderful Life
Haunted Mansion
Haven: Call of the King
Hidden Invasion
High Heat Baseball 2003
Hitman 2:Silent Assassin
The Hobbit
Hot Wheels: World Race
The Hulk
Immortal Warrior
I-Ninja
The Italian Job
Jacked
Jimmy Neutron Jet Fusion
Jonny Moseley Mad Trix
Killer 7
Kirby Air Ride
The Legend of Zelda: Four Swords
Legends of Wrestling 3
Looney Tunes: Back in Action
The Lord of the Rings: The Return of the King
Mace Griffin: Bounty Hunter
Madden NFL 2004
Mario Golf: Toadstool Tour
Mario Kart: Double Dash!!
Mario Party 5
Mario Tennis
Masters of the Universe : He-Man: Power of Grayskull
Medal of Honor: Rising Sun
Mega Man Network Transmission
Metal Arms: Glitch in the System
Metal Gear Solid: The Twin Snakes
Mission Impossible-Operation Surma
Mobile Suit Gundam
MTV's Celebrity Deathmatch
Narc
NBA Ballers
NBA Jam 2004
NCAA Football 2004
Need for Speed Underground
NFL Blitz Pro
NHL Blitz Pro
One Piece: Treasure Battle
Phantasy Star Online Episode III: C.A.R.D. Revolution
Pikmin 2
Pillage
Pitfall Harry
P.N. 03
Pokémon Colosseum
The Powerpuff Girls
Prince of Persia: The Sands of Time
Rally Championship
Resident Evil 4
Risk
Rocket Power: Zero Gravity Zone
Rogue Ops
Rolling
Settlers
The Simpsons: Hit & Run
Sonic Adventure DX
Sonic Heroes
Soul Calibur II
Spawn
Speed Kings
Sphinx
Sponge Bob Squarepants
SSX 3
Star Fox
Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike
Starcrat: Ghost
Street Hoops
Street Kings
Street Racing Syndicate
The Suffering
SX Superstar
Tak and the Power of Jubu
Tales of Symphonia
Teenage Mutant Ninja Turtles
Tiger Woods PGA Tour 2004
Tiny Toons: Defender of the Looni-Verse
Tom and Jerry: The War of the Whiskers
True Crime: Streets of L.A.
Ultimate Muscle: Legends vs. New Generation
Unity
Urban Freestyle Soccer
Viewtiful Joe
Wallace & Gromit in Project Zoo
Worms 3
WWE Wrestlemania XIX
XIII
XGRA
X-Men Legends

Game Boy Advance

A Sound of Thunder
Advance Wars 2: Black Hole Rising
Aerial Aces
An American Tail: Fievel's Gold Rush
Baldur's Gate: Dark Alliance
Batman: Rise of Sin-Tzu
Blackthorne
Buffy the Vampire Slayer: Return of the Dark King
The Cat in the Hat
Corvette 50th Anniversary
Crazy Chase
Creatures
Custom Robo GX
Demikids Dark
Demikids Light
Dinsney/Pixar's Finding Nemo
Disney Sports Motocross
Donkey Kong Country
Dragon Ball Z: The Legacy of Gokuy II
Evolution Skateboarding
The Fairly Oddparents!: Breakin' Da Rules
The Fairly Oddparents!: Enter The Cleft
Famitsa Advance
Final Fantasy Tactics Advance
Fire Emblem
Fire Pro Wrestling 2
Freekstyle
Frogger Classic
Gem Smashers
Hamtaro: Rainbow Rescue
Harvest Moon: Friends of Mineral Town
Hot Wheels: World Race
Hyperspace Delivery Boy
Ice Nine
The Incredible Hulk
Jet Grind Radio
Lady Sia II
Little League Baseball 2003
Looney Tunes: Back in Action
The Lord of the Rings: The Return of the King
Mario & Luigi: Superstar Saga
Mega Man Battle Network 3
Monster Truck Madness 2.0
Nedd for Speed Underground
Nickelodeon Party Blast
Oddworld: Munch's Oddysee
One Piece: Grand Battle
Onimusha Tactics
Paintball
The Pirates of the Caribbean
Pitfall Harry
Pokémon Pinball
Power Rangers: Wild Force
River King
Road Rash
Rock 'N' Roll Racing
Rocket Power: Zero Gravity Zone
Rugrats Go Wild
Scooby-Doo! The Movie
Shaun Murray's Pro Wakeboarder
The Simpsons: Road Rage
Sonic Battle
Sonic Pinball Party
Speed Ball 2: Brutal Deluxe
Spirits & Spells
Spongebob Squarepants
Spy Kids 2: Island of Lost Dreams
Spy Kids 2: Game Over
Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3
The Super Stoo-Pendous World of Dr. Seuss
Sword of Mana
Tak and the Power of Juju
Tales of Phantasia
Tales of the World: Narikiri Dungeons2
Teenage Mutant Ninje Turtle
Tiny Toon Adventures: Scary Dreams
Tom & Jerry in Infernal Escape
Top Gear Rally
Top Gun: Combat Zones
Ultimate Muscle: The Kinnikuman Legacy
U.S. open 2002
Virtua Tennis
Wakeboarding Unleashed
Wild Thornberrys: The Movie
Wizardry: The Summoning
Woody Woodpecker in Crazy Castle 5
X-Bladez: Inline Skater
X2: Wolverine's Revenge
Yoshi's Story
Zapper



Se a idéia que você tem de acapamento de verão é aquela coisa toda de fogueira, barraca, pescaria, caminhada pelas montanhas e outras chatices naturebas, nós pensamos bem diferente. Acampamento só é legal mesmo se tiver um GameCube e um GBA, caso contrário a gente deixa de lado. Ainda bem que a Electronic Arts pensa como nós, e nos convidou para participar do Camp EA, um evento que a empresa promove anualmente para apresentar seus próximos lançamentos. Esse ano, o acampamento aconteceu em RedWood City, na Califórnia, uma cidadezinha bem perto de a São Francisco. Olha só o que jogamos por lá, durante um daqueles clássicos churrascos típicos de americano.

Por Renato Viliegas, de RedWood City, EUA

FIFA Soccer 2004

GameCube – GBA
Lançamento: outubro de 2003

Nem vamos gastar espaço dizendo que o visual desta nova versão de FIFA está fenomenal, porque é chover no molhado. Mais uma vez, é impressionante como os jogadores no game se parecem com os reais, e até alguns trejeitos de movimentação são imitados com perfeição. Quanto ao game em si, ficamos mais ouvindo coisas dos produtores do que realmente vendo seu funcionamento: a versão disponível ainda estava meio crua, com alguns probleminhas chatos e sem muitas das opções que estarão na versão final. Mas uma das maiores novidades estava lá, e pareceu bem legal: agora será possível controlar os jogadores sem a bola, para que eles se posicionem melhor para receber um passe ou um lançamento. Os times também se comportam mais coletivamente, como uma equipe de verdade. Queríamos ver a lista e a escalação dos times brasileiros, mas nem na seleção eles estavam disponíveis na demo exibida.



Freedom Fighters

GameCube
Lançamento: outubro de 2003

Este game foi uma das maiores surpresas do evento e deve, desde já, figurar na sua lista de próximas compras. Muito original, divertido e pelo que vimos, extremamente bem executado, o jogo lhe coloca no papel de um encanador chamado (não, não é Mario) Christopher Stone. Nessa realidade alternativa, a União Soviética venceu a Segunda Guerra Mundial, e domina os Estados Unidos. Stone já está cansado do domínio vermelho, e resolve se rebelar contra os invasores. Para isso, ele começa a liderar uma revolução popular, convocando gente comum das ruas da cidade para compor seu exército de soldados da liberdade.

E claro que nenhum líder vai longe sem carisma, e você precisa trabalha bem isso. O tamanho do exército de Stone depende de seu carisma como revolucionário. Para melhorar sua moral, o encanador deve realizar atos heróicos, como resgatar prisioneiros, por exemplo. Quanto mais status de líder você conseguir, mais gente vai querer se unir aos rebeldes. Pise na bola e sua tropa não vai mais seguir suas ordens.
O game se passa em terceira pessoa, e você controla sua equipe de uma maneira bem simples e rápida: tudo ao toque de um único botão. Some isso a uma AI extremamente bem trabalhada (seus parceiros, automaticamente, procuram o que é melhor para fazer de acordo com cada situação, como atacar ou procurar abrigo) e temos, certamente, um dos melhores lançamentos do ano.



Harry Potter Quidditch World Cup

GameCube – GBA
Lançamento: outubro de 2003



Estava na cara que o esporte número 1 do mundo dos bruxos logo iria ganhar um game só pra ele, era só lembrar como eram bacanas as seqüências de quadribol nos games anteriores de Harry Potter. Os fãs do bruxinho vão delirar ao comandar todos os personagens dos livros em disputadas partidas de quadribol, em Hogwarts, podendo até participar da Copa do Mundo do esporte.
Você controla o time todo: passa o goles entre os atacantes, defende seus aros com o goleiro, tudo com uma jogabilidade que se assemelha a um game de esporte normal. Depois de um tempo, chega a hora de apanhar o pomo de ouro, parte crucial da partida e que vale 150 pontos. Nessa hora você assume o comando do apanhador de do time, e corre atrás do pomo contra seu oponente. Com tudo muito fiel aos livros, um visual bem legal e comandos rápidos e intuitivos, eis um game que irá conquistar uma nova legião de fãs para Harry, e mesmo quem não faz idéia do que seja um balaço vai curtir passar algumas horas voando em uma vassoura, jogando quadribol.

Looney Tunes Back in Action

GameCube – GBA
Lançamento: outubro de 2003

Games estrelados por Pernalonga e Patolino dificilmente fogem do velho esquema dos desenhos Looney Tunes, mas ests do estilo: os produtores usaram motion capture em atores para as animações dos personagens, o que deixa tudo com um visual bem diferente. No mais, explore cinco cenários gigantescos, todos recheados de aéras secretas e itens malucos da ACME. E como está cada vez mais comum nos games Nintendo, conectando seu GBA ao GC você consegue uma série de bônus e segredos.



James Bond 007: Everything or Nothing

GameCube – GBA
Lançamento: novembro de 2003



Uma grata surpresa no evento, a nova aventura de 007 conta mais uma vez com o visual do ator Pierce Brosnan no papel de Bond, e como não é baseado em nenhum filme, os produtores puderam brincar com alguns elementos da série, misturando coisas muito bacanas. Por exemplo, o que seria de Bond sem as Bondgirls? A EA simplesmente convocou Heidi Klum e Shannon Elisabeth para estrelarem o game, uma como parceira de Bond e a outra como vilã. E quer um pouco de nostalgia? Saiba que um dos mais clássicos vilões dos filmes Bond faz uma participação no game: Jaws, aquele vilão com dentes de aço que atormentava 007 em seus primeiros filmes.

Medal of Honor: Infiltrator

GBA
Lançamento: outubro de 2003

Só faltava o GBA para completar o domínio da série **Medal of Honor**. E não pense que este clássico de guerra sentiu-se intimidado no portátil, ele consegue impressionar bem. Na verdade, traz uma série de inovações ao gênero para um jogo de GBA, misturando perspectivas de visão e ação. O game, literalmente, muda a cada fase, passando de um FPS dos mais tradicionais a um jogo em terceira pessoa no estilo do clássico Contra. Você chega até a pilotar veículos como um tanque de guerra!



The Lord of the Rings: The Return of the King

GameCube – GBA
Lançamento: final de 2003

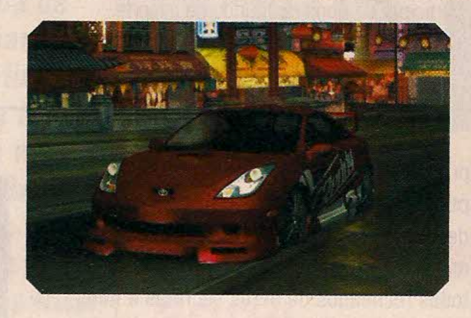
O terceiro (e último) dos filmes estréia em dezembro, e todo aquele incrível trabalho de adaptação que vimos no game do ano passado estará de volta aqui. É incrível como os cenários do game estão realistas e detalhados, e já dá pra imaginar como serão algumas cenas na telona. Segundo os produtores, a equipe da EA trabalhou lado a lado com a New Line (responsável pelo filme) para garantir a fidelidade da conversão. Como em **The Two Towers**, os atores do filme gravaram as vozes de seus personagens no jogo. Como se não bastasse, o pacote vem ainda mais recheado, com seis personagens jogáveis, desta vez incluindo Gandalf, Sam e Frodo. Pra completar, a história se desenrola de uma maneira diferente com cada personagem. E mesmo em locais que são comuns a dois personagens, certas passagens dentro dessas fases podem ficar diferentes. Eu sei, nós também não agüentamos mais espe-rar para por as mãos nesta maravilha.



Need for Speed: Underground

GameCube – GBA
Lançamento: início de 2004

O novo game da série mais veloz dos jogos de corrida leva, agora, a disputa para as ruas, em pegas clandestinos durante as noites da cidade. Sim, você viu algo parecido no filme "Velozes e Furiosos". O conceito é o mesmo. O forte do game é sua capacidade de personalização: é incrível o que dá para fazer em seu carro, você pode modificá-lo totalmente, podendo contar com o suporte de mais de 50 empresas que fornecem seus equipamentos para o game, todas conhecidas e top de linha do que diz



respeito à corrida de rua.
Mas não pense que é só ficar colando adesivos, aerofólios ou novas rodas para ter um carro bacana. É essencial mexer no motor, suspensão, câmbio e coisas do tipo. E quanto mais bacana ficar seu carro, mais respeito você ganha nas ruas – e isso pode lhe dar a chance de usar alguns acessórios secretos que vão sendo liberados à medida que você avança.

NFL Street

GameCube
Lançamento: início de 2004

A surpesa do evento, **NFL Street** leva para o futebol americano o que já faz sucesso com o basquete: esporte de rua, descompromissado e com regras bem mais "livres" do que o normal. O jogo deixou tudo ao alcance de um botão, ao mesmo tempo que traz a profundidade necessária que os fãs do esporte podem exigir.



The Sims Bustin' Out

GameCube – GBA
Lançamento: dezembro de 2003

Sucesso no ano passado, os seres virtuais mais famosos do mundo dos games estão de volta ao GameCube e, de quebra, estreando no GBA. Adotando a tese de que "em time que está ganhando não se mexe", a EA procurou trabalhar mais em cima dos fatores que fizeram sucesso na versão anterior, como as missões e objetivos a serem cumpridos e áreas secretas a serem libe-radas. Também teremos uma série de novas carreiras, e a possibilidade de poder deixar sua casa e passear por outros locais é bem mais explorada aqui, e até encorajada a realização de alguns objetivos do jogo. E claro, podem esperar muito itens exclusivos para o Cube, e muita conectividade com o GBA. Ligado ao GC, o portátil libera uma área secreta no jogo, e você ainda pode levar seu Sim do Cube para continuar seus afazeres no GBA. E como se não fosse suficiente, conectando dois portáteis, é possível trocar ou até vender itens com um colega.



Disney's Party

GameCube – GBA
Lançamento: setembro de 2003

Um game que mistura os personagens Disney a consagrada fórmula de Mario Party. Claro que o mais legal são as opções Multiplayer. Pode ser uma boa escolha enquanto Mario Party 5 não chega.



Wario World

Derrote todos os chefes na moleza

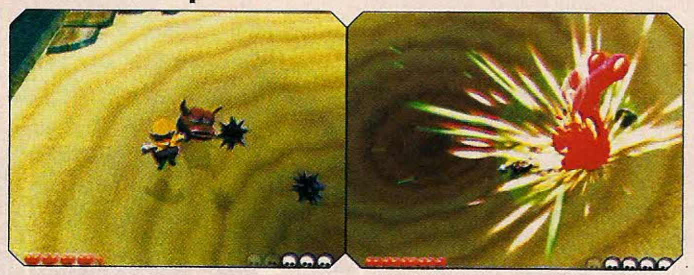
Rápido, engraçado e divertido: *Wario World* é isso tudo e muito mais. Na edição 59 da Nintendo World, você conferiu o nosso review deste excelente game de ação para GameCube estrelado pelo bad boy da Nintendo. Agora, você confere uma rápida estratégia para detonar os 13 vilões do jogo.

Chefe 1: Brunosaur



Para se livrar desta criatura verde, primeiro acerte-a várias vezes (botão B). Isso causará um belo estrago no sujeito. Tome cuidado, pois o local da briga é estreito e você corre o risco de cair no abismo. Depois de ser acertado algumas vezes, Brunosaur irá atacá-lo de um modo mais agressivo, além de disparar um raio de energia mais potente. Depois disso, volte a atacá-lo com o pilão (agarre o inimigo, salte com o botão A e pressione o B).

Chefe 2: Gulp Worm



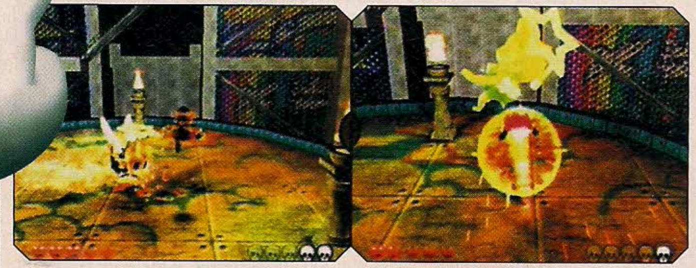
Este verme de areia nojento tem garras bem afiadas. Procure sua cabeça pela areia movediça. Quando encontrá-la, bata com vontade. Logo depois, Wario será levado para um outro ambiente. Procure atentamente por um rastro na areia: essa é a dica para saber onde o verme estará. Ataque-o logo após ele disparar uma saraivada de espinhos. Quando ele usar as garras, afaste-se e mantenha-se bem longe. Repita a operação até derrotá-lo.

Chefe 3: Dinomighty



Este dinossauro é uma parada dura. Corra atrás dele e acerte-o com socos contínuos. Se ele parar, fuja, para não ser atingido por seu ataque. Também é possível agarrá-lo pela cauda e arremessá-lo (pressione B e faça movimentos circulares com a alavanca direcional e aperte B novamente) na direção de um globo que está ali perto. Use os pilões sempre que possível, e tome cuidado com os ataques elétricos que ele soltará quando estiver nas últimas.

Chefe 4: Brawl Doll



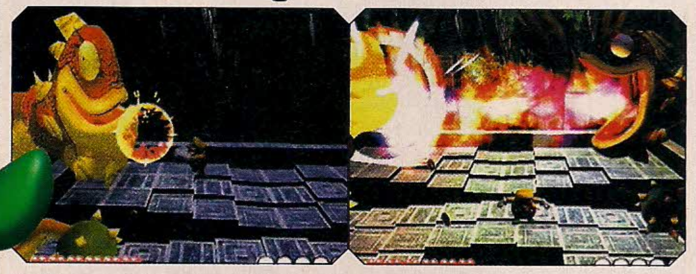
As aparências enganam: apesar de ser um boneco de brinquedo, o Brawl Doll dá um bom trabalho. Comece correndo para cima dele (botão R). Ataque-o assim até ele cair. Daí, emende o golpe com um pilão. Depois de fazer isso, ele irá atirar furiosamente: fique esperto e desvie. Continue atacando com a corrida sempre que ele estiver embaixo. Quando ele cair, use o pilão até derrotá-lo.

Chefe 5: Clown-A-Round



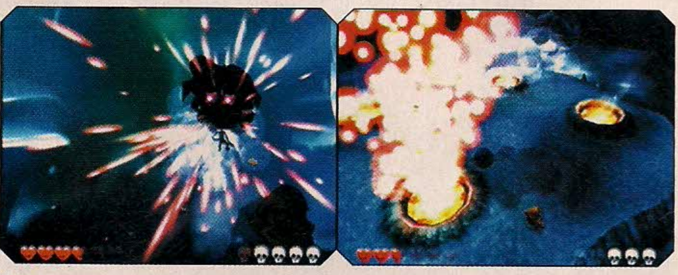
Palhaçada total nesta fase: o vilão avança com uma bola, que depois é arremessada e explode quando cai no chão. Em seguida, ele arranca a própria cabeça, que se multiplica e ataca Wario furiosamente. Neste momento, corra e soque o palhaço até ele ficar tonto. Daí, faça um pilão e afaste-se para não ser atingido. Se conseguir, agarre o palhaço e arremesse-o em um globo. Repita esse procedimento até derrotá-lo.

Chefe 6: Dual Dragons



Problema em dose dupla: Wario encara, aqui, dois dragões vermelhos furiosos. Suba na cabeça de um deles e acerte socos até o bicho cair. O segundo dragão soltará uma labareda e acertará o outro. Faça a mesma coisa com o outro dragão, até destruí-los de uma vez. Não deixe de acertar os dragões quando eles estiverem caídos no chão, para tornar o processo mais rápido.

Chefe 7: Winter Windster



Esta criatura se assemelha muito a uma medusa. Atire nela as pedras que caem do céu. Suba nas plataformas de lava que cercam o cenário e acerte socos no vilão. Quando ele cair no chão, agarre-o e faça um pilão. Depois disso, ele irá disparar seus ataques elétricos. Evite-os, saltando na hora certa. Ela também usará um ataque de hipnose que fará o Wario voar pelo cenário. Quando isso acontecer, movimente a alavanca direcional rapidamente para se livrar do "feitiço". Capriche nos socos e pilões para vencer a briga.

Chefe 8: Spideraticus



Você tem medo de aranha? Então, prepare-se: Spideraticus lhe causará problemas. A fera usa ataques múltiplos que causam bastante dano. Para começar, não pise na teia que ela disparar, ou você ficará lento e será um alvo fácil. Use a bundada (botão A, depois B) e acerte o curativo que fica atrás da cabeça do bicho. Ela irá disparar raios e, logo depois, uma bola de cola. Suba na bola e espere a aranha se aproximar: quando ela estiver bem perto, acerte mais uma bundada em sua cabeça. Repita isso até acabar com ela.

Chefe 9: Red-Brief J



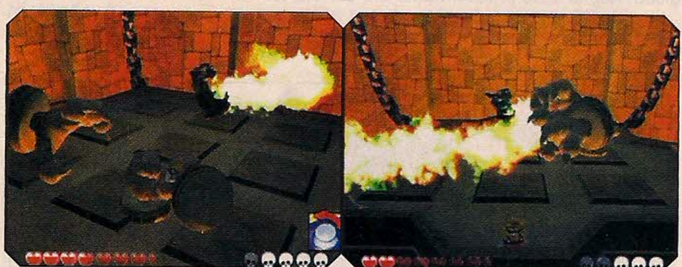
Este porco fortão só tem tamanho. Para detoná-lo, você deverá arrumar um jeito de queimá-lo. Use com cuidado o ataque de corrida para evitar os diversos ataques do vilão e desvie quando ele ficar vermelho. Corra até a borda da arena e desvie rapidamente quando ele correr em sua direção. Agora, corra até o centro da tela e dê uma bundada no chão: tudo irá tremer e o porco cairá na lava. Repita até fritá-lo de vez.

Chefe 10: Mean Emcee



Mais palhaçada à vista! Quando o vilão atacá-lo com o bastão, acerte-o por trás. Depois de bater nele algumas vezes, o palhaço entrará em um dos três copos coloridos. Eles se moverão rapidamente, e você deve seguir aquele que contém o palhaço. Se acertar, terá a chance de executar um pilão no monstro. Se errar, é só tentar novamente. Faça várias vezes até acabar com a brincadeira.

Chefe 11: Ironsider



A bola da vez é uma grande cabeça com mãos de pedra (de onde eles tiram essas idéias malucas?). Primeiro, dê vários socos em umas das mãos. Quando cair, faça um pilão nela ou arremesse-a na cabeça do Ironsider. Mais mãos irão aparecer, e você deverá repetir o esquema, desviando dos ataques de fogo do vilão.

Chefe 12: Captain Skull



O penúltimo vilão é um pirata casca-grossa. Cuidado com os tiros e mísseis que ele disparar. Primeiro, pule na plataforma ao lado do navio e suba pela escada até a outra parte do local. Agora, acerte socos no capitão. Quando ele ficar zonzo, aproveite para agarrá-lo e execute um pilão no vilão.
Ele fugirá para a outra parte do navio. Siga o capitão e repita o procedimento. Quando ele se tornar invulnerável aos seus ataques normais, pegue uma bola de canhão e faça um pilão bem em cima dele (antes da bola explodir). O capitão ficará atordoado, e você terá tempo de dar mais um pilão nele. Demora, mas dá certo.

Chefe 13: Black Jewel



Finalmente, o último vilão de Wario World. Primeiro, detone os cristais que estão próximos à criatura e arremesse nela tudo o que puder. Fique atento aos ataques: primeiro, Black Jewel lançará chamas em sua direção. Corra para não se queimar. Em seguida, ele lançará cristais coloridos. Corra em direção aos cristais para rachá-los. O vilão cairá, e você terá a chance de executar um belíssimo pilão. Faça isso diversas vezes até derrotá-lo de uma vez por todas! Você terminou *Wario World*! Agora, vá atrás de todos os itens especiais para conseguir as porcentagens máximas!





© 2003 Nintendo/CAMELOT. TM, ® e o logo Nintendo GameCube são marcas registradas da Nintendo. © 2003 Nintendo.
Se você acha que golfe é difícil, tente jogar com chomps, warp zones e uma turma prá lá de esquisita.
Mario Golf: Toadstool Tour. Não é fácil ser Mario.
MARIO GOLF
Toadstool Tour
NINTENDO
GAMECUBE

Castlevania: Aria of Sorrow

Confira o mapa completo com a localização de todos os itens do jogo



Aria of Sorrow já é considerado um dos Castlevanias mais difíceis a aportar no GBA. Mas é claro que com um mapa completo tudo fica mais fácil. E foi justamente isso que preparamos para você nesta edição, com a localização de todos os itens e equipamentos encontrados no castelo de Drácula.

A s caixas de textos azuis com texto em branco indicam os nomes das áreas. As vermelhas com texto em branco indicam a localização dos chefes. As pequenas setas azuis indicam a direção em que podem ser atravessadas portas de mão-única. As letras da área Floating Garden identificam cada sala e para onde cada porta o leva.

Dicas

• Alguns itens só podem ser encontrados jogando na dificuldade Hard. Para isso, termine o game normalmente, volte para a tela de seleção de arquivo e você verá um ícone de morcego acima de seu Save. Escolha esse ícone e então selecione Hard. Você começará o game novamente com todos os itens e almas que você havia adquirido anteriormente.

• O Chaos Ring, localizado no Chaotic Realm, só pode ser encontrado se você tiver 100% das almas do jogo.

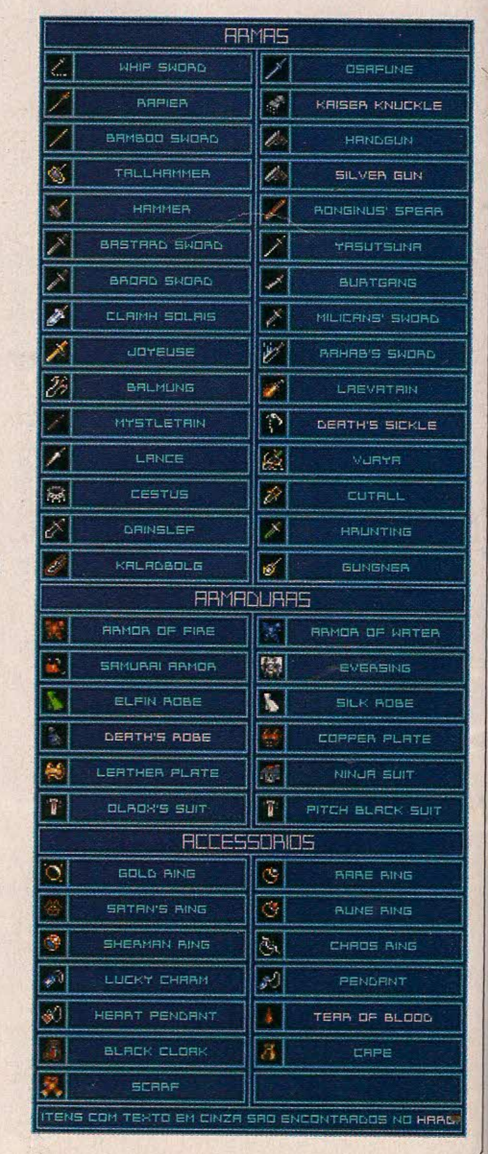
• Para passar pela cachoeira e entrar na Forbidden Area, você deve equipar a alma Undine (para andar sobre a água) e mais uma alma de transformação (Curly, Manticore ou Devil). Então, tome distância e segure o botão R para correr para a direita até atravessar a cachoeira.

• Para entrar pela porta da névoa negra em Floating Garden, você precisa derrotar Graham com as seguintes almas equipadas: Flame Demon, Succubus e Giant Bat. Dessa maneira, ao derrotá-lo, você pode voltar à porta e ela estará aberta.

• Para passar pelo coelho Chronomage em Inner Quarters, você precisa ter a alma de habilidade Galamoth (adquirida do Soul Keeper após derrotar Legion).

Soul Keeper

1) Grave Keeper: aperte o botão L para fazer um Backdash.
2) Malphas: habilita o pulo duplo.
3) Skeleton Blaze: aperte baixo + B para dar uma rasteira.
4) Kicker Skeleton: aperte baixo + B para dar uma voadora durante o pulo duplo.
5) Hippogryph: aperte cima + L (ou apenas L durante o pulo duplo) para fazer um superpulo.
6) Galamoth: torna-o imune ao efeito do Chronomage.
A) Flying Armor: diminue a velocidade da queda.
B) Undine: permite andar sobre as águas.
C) Skula: permite andar debaixo d'água.
D) Giant Bat: transforma-o em um morcego e concede a habilidade de voar.
F) Black Panther: segure o botão R para correr



ARMAS	
WHIP SWORD	OSAFUNE
RAPIER	KAISER KNUCKLE
BAMBOO SWORD	HANDGUN
TALLHAMMER	SILVER GUN
HAMMER	RONGINUS' SPEAR
BASTARD SWORD	YASUTSUNA
BROAD SWORD	BURTGANG
CLAIMH SOLAIS	MILICANS' SWORD
JOYEUSE	RAHAB'S SWORD
BALMUNG	LAEVATAIN
MYSTLETAIN	DEATH'S SICKLE
LANCE	VJAYA
CESTUS	CUTALL
DAINSLEF	HAUNTING
KALADBOLG	GUNGNER
ARMADURAS	
ARMOR OF FIRE	ARMOR OF WATER
SAMURAI ARMOR	EVERSING
ELFIN ROBE	SILK ROBE
DEATH'S ROBE	COPPER PLATE
LEATHER PLATE	NINJA SUIT
OLROX'S SUIT	PITCH BLACK SUIT
ACCESSORIOS	
GOLD RING	RARE RING
SATAN'S RING	RUNE RING
SHERMAN RING	CHAOS RING
LUCKY CHARM	PENDANT
HEART PENDANT	TEAR OF BLOOD
BLACK CLOAK	CAPE
SCARF	

ITENS COM TEXTO EM CINZA SAO ENCONTRADOS NO HARD

MAPA DO CASTELO

LEGENDA

	MAPA DO CASTELO		$ (500-1000-2000)
	HP		MP
	CHRONOMAGE		AREA SECRETA
	SAVE POINT		TELETRANSPORTE

SOUL KEEPER

	SOUL		
1	GRAVE KEEPER	FLYING ARMOR	A
2	MALPHAS	UNDINE	B
3	SKELETON BLAZE	SKULA	C
4	KICKER SKELETON	GIANT BAT	D
5	HIPPOGRYPH	BLACK PANTHER	E
6	GALAMOTH		

PORTAS

	CHEFE		PROXIMA AREA
	ARENA		USE O BACKDASH
	PORTA DA NEVOA NEGRA		

Megaman Network Transmission



Pegue o chip secreto Zero

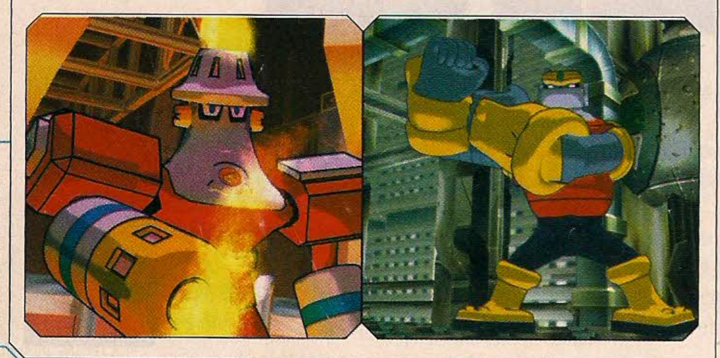
Para conseguir o chip de Zero, você precisa realizar uma missão pouco antes de enfrentá-lo. Vá para a Global Area 1 e vasculhe pela parte inferior esquerda. Você encontrará um item amarelo e gigante lá. Para pegá-lo, você precisa seguir pelo caminho debaixo do Navi verde que indica que a entrada da Undernet. Mega dirá que trata-se de um dado, mas que ele não consegue ler o que há nele. Lan então enviará o item para seu pai. Continue normalmente o jogo e derrote Zero. Em vez de matá-lo, o pai de Lan aparecerá e dirá que aquela era um backup de Zero, e que podia ser restaurada para que o Navi volte a ser bom. Cheque seu mail e você receberá o Z-Saber e seu chip, Zero. Com ele, você poderá invocá-lo nas batalhas para causar um grande dano aos inimigos.

Combine os Chips

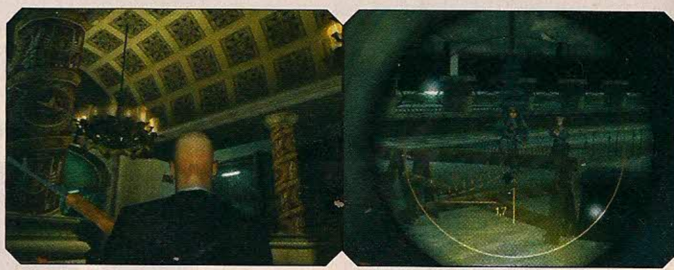
A bola da vez é uma grande cabeça com mãos de pedra (de onde eles tiram essas idéias malucas?). Primeiro, dê vários socos em umas das mãos. Quando ela cair, faça um pilão nela ou arremesse-a na cabeça do Ironsider. Mais mãos irão aparecer, e você deverá repetir o esquema, desviando dos ataques de fogo do vilão.

Siga a receita de bolo abaixo para conseguir Chips ainda mais poderosos.

Big Heart: Repair + Recov300 + Roll
Double Hero: CustSwrd + VarSwrd + ProtoMan
Dream Sword 1: Sword + WideSwrd + LongSwrd
Dream Sword 2: FireSwrd + AquaSwrd + ElecSwrd
Dream Sword 3: FireBlde + AquaBlde + ElecBlde
Giga Burst: Spreader + Bubbler + HeatShot
Greatest Bomb: LilBomb + CrosBomb + BigBomb
Guts Shoot: MetGuard + DashAtk + GutsMan
Machine Punch: GutPunch + ColdPnch + DashAtk
Star Shower: SoniSlsh + GravHold + StarArro
Stream Arrow: DoubNdl + TripNdl + QuadNdl
Zero Counter: HiGuard + ZetSaber + Zero
Zeta Cannon: Cannon + HiCannon + M-Cannon
Zeta Ratton: Ratton1 + Ratton2 + Ratton3



Hitman 2



Habilite a Silenced Ballers

Para liberar esta arma, consiga o Ranking Silent Assassin em qualquer missão.

Habilite a arma Sawn-Off Shotgun

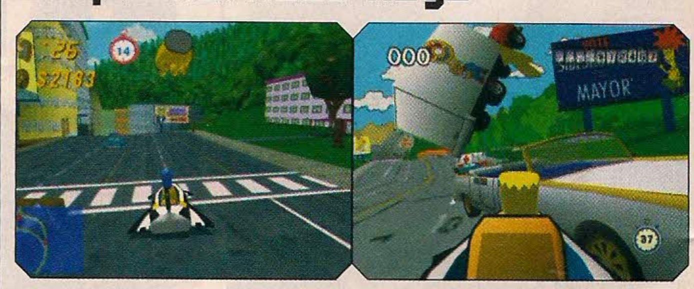
Consiga o Ranking Silent Assassin em duas missões quaisquer. Devem ser duas missões diferentes.

Habilite a arma M4

Para liberar esta arma, você precisa conquistar o ranking Silent Assassin em todas as missões de St. Petersburg. Depois que você terminar a "Invitation to a Party" com este ranking, a M4 estará disponível.



Simpsons: Road Rage



Novos ângulos de câmera

Para habilitar novas câmeras, como a visão aérea ou de primeira pessoa, entre no Options, segure L e R então entre com a seqüência: B, B, B, B. Se tudo der certo, você ouvirá um som confirmando.

Paper Money extra

Entre no Options, segure L e R então entre com a seqüência: Y, Y, Y, Y. Se tudo der certo, você ouvirá um som confirmando.

Habilite o ângulo de visão Blimp

Entre no Options, segure L e R então entre com a seqüência: X X X Y. Se tudo der certo, você ouvirá um som confirmando.

Habilite o novo carro de Homer
Complete todas as dez missões e então selecione Homer, que estará de carro novo.

Dirigindo durante a noite
Entre no Options, segure L e R então entre com a seqüência: A, A, A, A. e tudo der certo, você ouvirá um som confirmando.

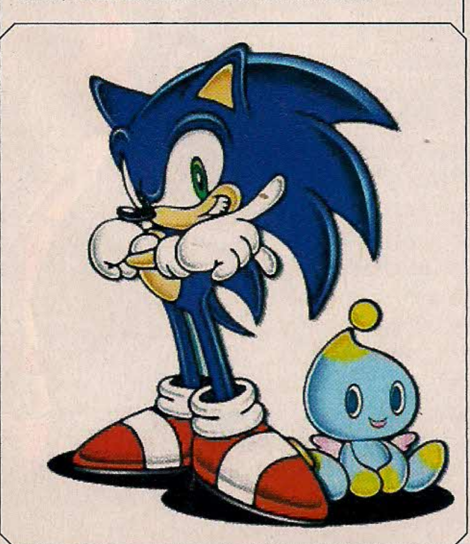
Personagens de papel
Para jogar com personagens em 2D, parecendo ser feitos de papel, entre no Options, segure L e R então entre com a seqüência: A, X, B, Y. Se tudo der certo, você ouvirá um som confirmando.

Habilite os personagens secretos
Este jogo utiliza o relógio interno do GameCube para liberar seus personagens secretos. Para isso, você precisa ou jogar RR em uma dessas datas comemorativas, ou mudar o relógio do seu Cubo para uma das indicadas. Confira abaixo a listagem dos personagens secretos:

Halloween (31/10) - Habilita Frankenbart
Dia de Ação de Graças (22/11) – Habilita Marge Pilgrim
Ano novo (01/01) – Habilita New Year's Krusty the Clown
Natal (25/12) – Habilita Santa Apu

Dirija o Carro Caixinha
Para usar o carro Small Red Box, entre no Options, segure L e R então entre com a seqüência: B, B, Y, X. Se tudo der certo, você ouvirá um som confirmando.

Use o Carro de Burns
Para usar o carro do Sr. Burns, dirigito por Smithers, entre no Options, segure L e R então entre com a seqüência: B, B, Y, Y. Se tudo der certo, você ouvirá um som confirmando.



Sonic Adventure DX

Habilite o Mission Mode
Termine o jogo com um personagem para poder jogar nas Mission Modes dele. Você seleciona o modo pela tela de seleção de personagens.

Habilite Super Sonic
Para jogar com a versão dourada (cof cof super-saiyajin cof) de Sonic, termine o jogo com todos os seis personagens iniciais. Sonic vai se tornar Super Sonic durante a segunda vez que você for jogar.

Habilite Metal Sonic
Alguém se lembra do Metal Sonic de Sonic CD, e de como ele era legal na época? Pois é, você pode jogar com ele aqui. Basta conquistar as 130 Emblems do jogo para jogar com Metal Sonic em todas as fases.

Habilite o mini-game Robotnik's Mean Bean Machine
Pegue 120 Emblems para habilitar a versão de Game Gear do jogo.

Habilite o mini-game Sonic
Pegue 20 Emblems para liberar a versão Game Gear de Sonic.

Habilite o mini-game Sonic 2
Pegue 110 Emblems para liberar a versão Game Gear de Sonic 2.

Habilite o mini-game Sonic Blast
Pegue 130 Emblems para liberar a versão Game Gear de Sonic Blast.

Habilite o mini-game Sonic Chaos
Pegue 60 Emblems para liberar a versão Game Gear de Sonic Chaos.

Habilite o mini-game Sonic Drift
Pegue 40 Emblems para liberar a versão Game Gear de Sonic Drift.

Habilite o mini-game Sonic Drift 2
Pegue 130 Emblems para liberar a versão Game Gear de Sonic Drift 2.

Habilite o Sonic Labyrinth
Pegue 80 Emblems e complete 20 missões. Ou então, recolha 100 Emblems.

Habilite o mini-jogo Sonic Spinball
Pegue 80 Emblems para liberar a versão Game Gear de Sonic Spinball.

Habilite o Sonic Triple Trouble
Pegue 130 Emblems para liberar este modo.



Habilite o Tails Adventure
Pegue 130 Emblems e complete todas as 60 missões do jogo.

Habilite o Tails' Sky Patrol
Pegue 130 Emblems e complete 40 missões do jogo.

Seleção de fases para o Sonic Chaos
Na tela de apresentação de Sonic Chaos, pressione ↑ ↑ ↑ ↑ → ← → ← e Start.

Seleção de fases para o Sonic Labirinth
Na tela de apresentação de Sonic Labirinth, pressione ↑ ↑ → → → ← ← ← ← ← ← ← ← ←.

Seleção de fases para o Sonic Spinball
Entre na opção Sound Test de Sonic Spinball, e então toque as seguintes músicas na ordem: 0, 2, 1, 5, 6, 6.

Desativar a gravidade em Sonic Spinball
Entre na opção Sound Test de Sonic Spinball, e então toque as seguintes músicas na ordem: 0, 2, 1, 5, 6, 6.0, 9, 0, 1, 6, 8.

Seleção de fases para Sonic The Hedgehog 2
Na tela de apresentação do Sonic The Hedgehog 2, Tails vai piscar três vezes – uma primeira, seguida de outras duas rápidas. Depois da primeira piscada, aperte e segure Diagonal Inferior esquerda + A + B. No exato momento em que Tails der sua terceira piscada, pressione Start sem soltar o comando.

Liga Oficial arrasa no Anime Friends 2003

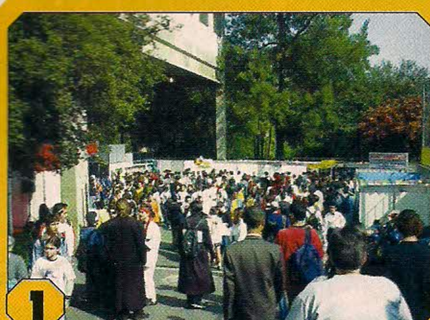
Torneio unificado consegue reunir mais de 1.400 participantes durante quatro dias

Não deu outra. A última edição do Desafio Unificado da única Liga reconhecida oficialmente pela Nintendo of America derrubou mais um recorde de público. E não é de se estranhar. Evento a evento, a liga PokÉvo vem derrubando recordes, e já se consagrou como o maior torneio de Pokémon do Ocidente na atualidade. Este ano não, poderia ser diferente, especialmente acontecendo dentro do Anime Friends 2003, o evento que trouxe um novo conceito de eventos de animação japonesa para o país.

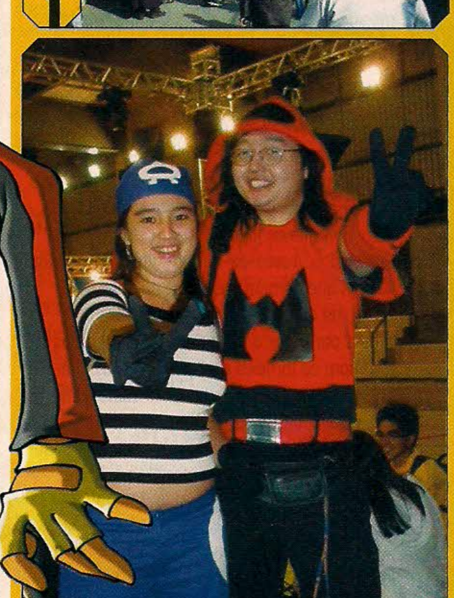
Os oito ginásios estiveram presentes. Mesmo com o líder Dragão, Thiago Fritz, não podendo comparecer por motivo de força maior ("vestibulosa", na verdade), seus dois discípulos, Armando Meziat e Carlos Wardog, se revezaram e seguraram muito bem as pontas – tanto que o único ginásio invicto em todo o Desafio foi o deles! Durante os quatro dias de convenção, a Liga conseguiu realizar mais de 60 partidas, cada uma com pelo menos 20 participantes. Alguns ginásios, como o Inseto e o Psíquico, chegaram a abrir torneios com mais de 32 participantes para comportar a massa de treinadores. Havia até mesmo cambistas negociando suas vagas por outras por terem seus times preparados para determinados gyms. No total, foram contadas mais de 1.400 inscrições ao final dos quatro dias.

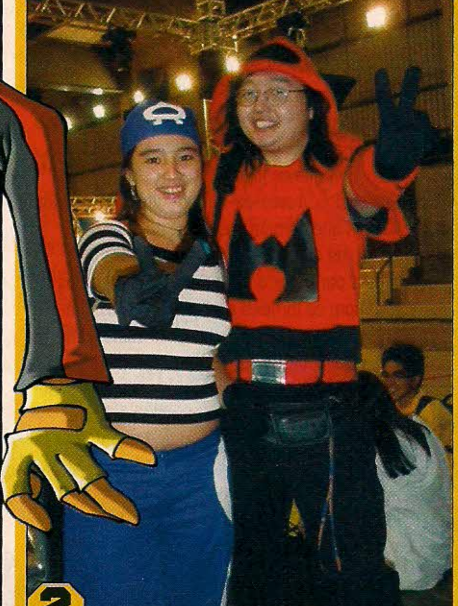
A PW é a seção exclusiva dos monstrinhos de bolso na Nintendo World, na qual os órfãos da PokÉvo podem se encontrar novamente. Agora, se a sua reação ao abrir esta matéria de "O QUÊ!? Pokémon com seção fixa na NW!? NÃOOO!", não pule as próximas três páginas. Coloque o preconceito de lado e, leia. Quem sabe você não gosta do que está vendo e descobre um talento nato para a coisa?

Eric Araki, agora sem sua Ruby e sem Metagross

















Anime Friends 2003

Não há dúvida que o Anime Friends foi "O" evento de animes do ano. Contando com mais de 22 mil visitas, o evento estreante superou, em muito seu principal concorrente, a AnimeCon, mesmo com a tradição desse. E não era de se estranhar: além de montanhas de prêmios para os participantes de suas atividades, o Anime Friends trouxe para o Brasil três artistas de renome internacional. Hironobu Kageyama (cantor dos temas originais de "Dragon Ball", "Cavaleiros do Zodíaco", "Changeman" e outros), Hiroshi Watari (ator de "Spielvan e Sharivan") e Akira Kushida (cantor dos temas de "Jaspion", "Jiban e Jiraya") reuniram quase cinco mil pessoas no domingo, em um megashow de duas horas que levou o público ao delírio. A próxima edição do Anime Friends já tem mês para acontecer: julho de 2004.

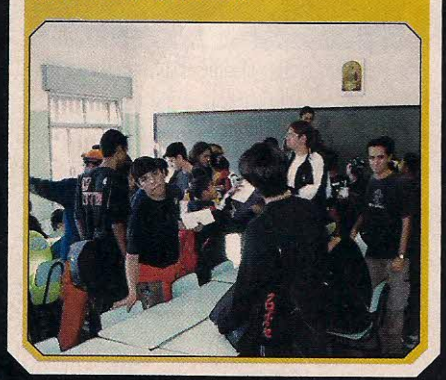
1• Os visitantes foram milhares nos quatro dias. 2• Desde quando Magmas e Aquas se dão tão bem? Só mesmo sendo "pai e filha", como Estella Tamaki e Eric Araki... 3• Show de Hironobu Kageyama, um dos momentos máximos do evento. 4•Juli1 e Estela, no Gym Aquático. 5• Teve até gente de saia pra enfrentar o Gym Fantasma... Ew... 6• Diógenes Yuji papou dois troféus! 7• O casal 20, agora na Equipe Magma. 8• A grande final do Torneio dos Campeões.

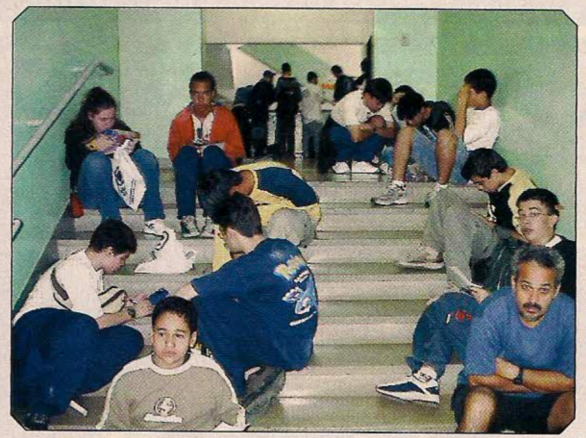
Torneios para dar e vender

Uma das maiores surpresas foi o grande número de treinadores prontos com seus times para os desafios de Ruby e Sppahire. A quantidade foi suficiente para que metade dos ginásios abrisse rodadas para os participantes.
E havia torneios para todos os gostos.
Os gyms Venenoso e Dragão abriram vagas para times de Lv. 50, que acabavam num incrível Multi Battle com os líderes. Já o casal 20 dos líderes de ginásio, Eric e Marcela Lala, desafiavam os treinadores com Pokémon totalmente treinados para enfrentá-los nas batalhas em dupla. A grande revelação foi Jess Miranda, a discípulo do Gym Metal e Fantasma, que barrou a grande maioria dos desafiantes de RS com seu invencível Walrein.
Nos demais torneios, percebeu-se uma evolução muito grande no nível dos jogadores. Muitos novatos acabaram vencendo veteranos com estratégias simples, mas bem elaboradas. O predomínio na primeira rodada foi dos velhos Curselax e Joltwaks, mas alguns surpreenderam com times totalmente fora do comum.

Brasileirão Pokémon 2003 DE4 2003 com data e locais marcados!

Os boateiros de plantão não vão ter mais como espalhar que o DE4 2003 não acontecerá: o grande campeonato brasileiro de Pokémon no Brasil já tem mês e local para acontecer! Nos dias 11 e 12 de outubro, os quatro maiores mestres do país formarão a barreira definitiva a qualquer treinador que deseje o título de maior treinador do país. E este ano, o DE4 atinge novos horizontes será realizado no Rio de Janeiro, durante o aniversário do Anime Center! Na próxima edição traremos todos os detalhes, regras e informa?ões sobre caravanas de outros estados para o Rio para você destruir no DE4 2003 e conquistar montanhas de prêmios! Perca e se arrependa pelo resto da vida (não de verdade, mas queremos mesmo que você apareça por lá...).





Muito sol e Pokémon para os cariocas.
Anime Rio marca o primeiro grande evento da LOPE

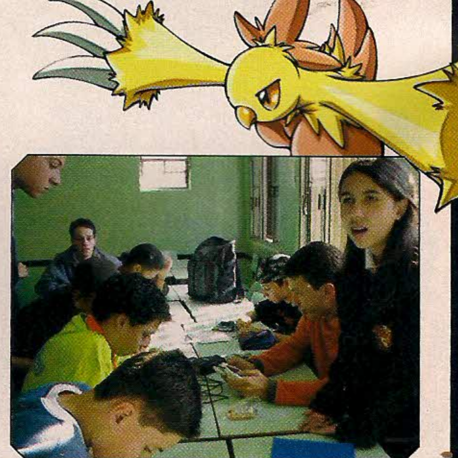
Os treinadores do Rio não têm mais do que reclamar. Os líderes cariocas mostraram do que são capazes e deslancharam de vez neste segundo semestre. A maior prova disso foi a Etapa Rio, da Liga, que aconteceu durante o Anime Rio, nos dias 26 e 27 de julho. Mesmo contando com uma parca divulgação, o torneio conseguiu reunir mais de 60 participantes, nos dos torneios dos três líderes de ginásio cariocas. As disputas foram principalmente de GSC. Alguns poucos (BEM poucos) jogadores tinham seus times preparados para os torneios de *RS*, mas ainda assim puderam enfrentar o poderoso Gym Dragão. Os grandes destaques foram os ilustres campeões desconhecidos que apareceram nos torneios, mostrando que ainda existem muitos treinadores escondidos pelos cantos do Rio de Janeiro.

Entre Tubarões e OHKO Ou "enfrentando os líderes numa garagem escura"

Enquanto a etapa carioca da Liga rolava quente no Anime Rio, acontecia por aqui a "não tão confortável, mas ainda assim divertida" etapa paulista, durante o Fatecon. Só no primeiro dia, quando foi permitido a cada jogador a participação em apenas um ginásio, o número de participantes beirou aos 70. No domingo, o número cresceu, aumentou e a quantidade de partidas passou de três para cinco. Tudo para que os mais atrasados pudessem participar também. Um dos grandes destaques foi o grande número de participantes das disputas em **RS**. Muitos já estavam com seus times em nível cem prontos, enquanto outros se organizavam pedindo doações de Rare Candies para os que passavam.

Mas o evento não foi marcado apenas por competições oficiais. Um dos pontos que mais geraram gritos de emoção e diversão foi o Campeonato OHKO, organizado paralelamente com a Liga pelo grupo de jogadores TCF. Nele você podia usar apenas golpes de morte instantânea, fazendo com que os jogadores trouxessem seus pés-de-coelho, trevos-de-quatro-folhas e amuletos da sorte, e que comemorassem a cada Fissure acertado. Até os líderes de ginásio entraram na onda para participar e rir muito. "Não queremos rivalizar com os torneios da liga. Muito pelo contrário", diz Denis da Silva, mais conhecido como Gary Umbreon, um dos membros fundadores do grupo. "Fazemos isso para diversificar os times do pessoal, fugindo da mesmice dos Curselaxes e Joltwaks – o que foi bem divertido. A idéia é ser diferente e engraçado. No próximo, o único golpe permitido será o Metronome".
Entretanto, a Liga na Fatecon também marcou a decadência das versões GSC pelo uso do de alteradores de jogos (como Game Sharks, Action Replays e outros). Muitos jogadores foram desclassificados, por usar, descaradamente o aparelho. Até um campeão foi anulado por declarar abertamente ter feito seu time desta forma. Para evitar que essa banalização aconteça agora com a popularização das versões **RS**, a Liga já adota medidas drásticas, como listas de banidos que circularão em todos os torneios.





Prepare-se para o que vem por aí...

É engraçado ver como Pokémon deixou de ser um jogo para se tornar um esporte. E, como todo torneio desportivo que se preze, o primeiro ciclo da Liga está chegando ao seu momento decisivo. Nos próximos meses, haverá as últimas etapas regionais da Liga, as preparatórias para o esperadíssimo brasileirão do mundo Pokémon, o Desafio à Elite dos Quatro 2003. A próxima Etapa São Paulo acontecerá nos dias 27 e 28 de setembro, durante o Duel Fest, o festival de Card Games do bairro da Liberdade. No Rio, as etapas acontecerão durante as exibições do Anime Center. Lá os líderes de paulistas e cariocas estarão presentes para organizar disputas e aceitar os desafios dos campeões (e também trabalhar até cair, mas... Hmm... Isso não vem ao caso, né?).

Duel Fest

27 e 28 de setembro, das 11 h às 18 h
ACAL – Associação dos Comerciantes Amigos da Liberdade
Av. da Liberdade, 365, Liberdade
São Paulo/SP
Telefone: (0xx11) 3277-7522

Anime Center

Todo segundo sábado do mês, a partir das 10: h
Universidade Estadual do Rio de Janeiro
R. São Francisco Xavier, 524, Maracanã
Rio de Janeiro/RJ
Telefone: (0xx21) 2558-3210

Top 3 dos mais usados durante o último Desafio Unificado

Os torneios da Liga têm sido palco para as mais diferentes estratégias para as versões Gold/Silver/Crystal. E não é de se estranhar – seria se não fosse assim; alguns de nós até sabemos quanto um golpe vai tirar de seu time! – essa variedade toda. Afinal, por mais de dois anos jogamos incansavelmente cada uma dessas versões e testamos cada um dos combatentes. Apesar dos Perish Trappers e companhia, a combinação mais usada atualmente é a boa e velha JoltWak (Jolteon Agility + Baton Pass e Marowak com Swords Dance e Thick Club). Por outro lado, RS ainda engatinha com Sets voltados especialmente para ataque. Confira aqui o Top 3 dos Pokémon mais frequentes no último Desafio Unificado.

Gold/Silver/Crystal

Snorlax (Leftovers)
Explosion
Earthquake
Double Edge/Return
Rest

Marowak (Thick Club)
Earthquake
Fireblast
Swords Dance
Rock Slide

Jolteon (Leftovers)
Thunderbolt
Agility
Baton Pass
Substitute

Ruby/Sapphire

Metagross (Leftovers)
Meteor Mash
Earthquake
Psychic
Light Screen

Salamence (Shoal Bell)
Flamethrower
Dragon Claw
Dragon's Dance
Earthquake

Swampert (Nervermelt Ice)
Surf
Earthquake
Fissure
Ice Beam

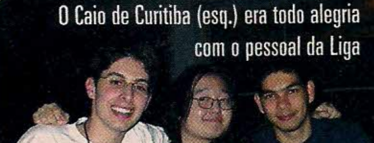

Ronaldo (à esq.) será o novo Gym Leader de Brasília.

O torneio dos campeões!

Com um torneio tão grande, não faltaram prêmios para os treinadores. Os campeões se enfrentavam ao final do dia para concorrer a um jogo e ao exclusivo troféu personalizado de cada Gym. No último dia, aconteceu o esperadíssimo Torneio dos Campeões, no qual os 32 portadores dos troféus poderiam se enfrentar nas versões GSC concorrendo a dois GBAs Platium. Foram duas chaves de 16 participantes cada, enfrentando as partidas mais quentes do torneio. Cada jogador apresentou suas melhores armas, concentrados apenas em levar o portátil para casa. Ao final, os campeões conquistaram seus prêmios. De um lado, Fábio "Sábio Florestal" Corato, atual jogador com maior número de insígnias do país e principal candidato a desafiar a E4 e se tornar o Campeão da Elite. Do outro, uma campeã! Dafine Silva, companheira de treinamento de Juliana e Estella Tamaki, derrubou um a um seus oponentes e mostrou que as treinadoras estão cada vez mais atuantes entre os campeões.



Foram 32 troféis distribuídos no torneio.



O Caio de Curitiba (esq.) era todo alegria com o pessoal da Liga

Liga 2004?

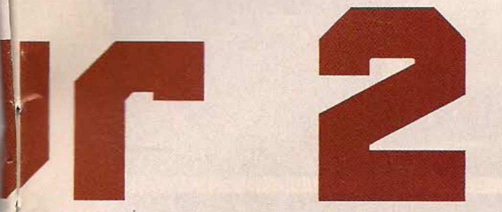
Os líderes brasileiros estavam atentos não apenas àqueles que os desafiavam. Eles estavam à caça. Os mais observadores perceberam que os membros da Liga procuravam treinadores. Conversas indo e vindo, batalhas amistosas acontecendo "sem nenhum compromisso", contatos passados... Será que os líderes estão carentes de amigos? Desesperados por namoradas? Tinham tempo livre de sobra? Não (de verdade, não nos olhe com essa cara...), o motivo era bem outro. A temporada 2004 da LOPE trará uma série de novidades. Uma delas é justamente os oito novos líderes de ginásio que poderão organizar torneio para um número ainda maior de treinadores pelo país. E foi durante o Anime Friends que a equipe da Liga sondou pessoas com perfil para esse papel. Depois de muitas pesquisas, alguns dos novos líderes foram escolhidos. Caio Cavallieri (não confundam com o Elite!) é um deles. Vindo diretamente do Paraná, o rapaz teve seu talento notado dutante o Animencontro de Curitiba, em fevereiro. Lutando de igual para igual com o E4 Henrique, e com uma gana para melhorar sempre e se tornar um bom jogador, foi escolhido como o líder de Curitiba.
Os treinadores poderão se preparar para o terror gélido do senhor da insígnia glacial! Já o Distrito Federal ganha seu segundo líder, o renomado mestre Ronaldo McDonald (ok, ok, o nome dele não é este, mas ele não apareceu até o fechamento desta edição...), que liderará o Gym Pedra.
Quem serão os outros seis líderes? Só o tempo dirá.

Soul Calibur

Surge um novo campeão

Por Fabio Santana





Eu, como apreciador da Nintendo, mas também grande apaixonado por jogos de luta, sempre senti falta de bons games do gênero no GameCube. Claro que temos Super Smash Bros. Melee, mas ele continua sendo o melhor (e único grande) jogo de pancadaria no console, desde o final de 2001.
Ao longo desses quases dois anos, alguns títulos foram lançados – uns medianos, outros bons, mas nenhum que pudesse combater, ombro a ombro, a supremacia de SSBM. Isso até a chegada de um novo campeão, que entra em cena para clamar o título de melhor jogo de luta do console: Soul Calibur II, da Namco.
Para provar a excelência de Soul Calibur II, nada melhor do que mostrar, na prática, do que ele é capaz. E, para isso, eu mesmo fui até as terras da Europa e Ásia do século 16 bater um papo com os lutadores. É claro que levei comigo um intérprete poliglota, porque aquilo é pior que a Torre de Babel – tem hispanos, japoneses, chineses, ingleses, gregos... Bem, você entendeu. Sem mais demora, vamos a terras longínquas, em tempos remotos.



Lições de um guerreiro

Fabio: Ai! Meu traseiro ainda está doendo da queda. Bem que esse lance de viagem no tempo poderia ser menos dolorido.
Intérprete: Poderia ser pior. Você poderia ter caído numa plantação de cactus.
Fabio: Chega de conversa mole e vamos descobrir onde estamos. [Olhando em volta] Essas árvores de cerejeira, esses muros de pedra... Só podemos estar no Japão.
Intérprete: Ei, aquele ali não é o Mitsurugi?
Fabio: É ele mesmo. Ainda bem que ele não está com aquele cabelo de espanador [risos] (1). Vamos chegar junto.
[Nos aproximamos do samurai]
Fabio: Com licença, você não é o famoso Heishiro Mitsurugi? Poderia falar conosco?
Mitsurugi: Estou me preparando para a batalha, seja breve.
Fabio: É claro! Você poderia compartilhar um pouco dos seus conhecimentos de combate?
Mitsurugi: Hmpf... Geralmente, não perco meu tempo com principiantes, mas vou abrir uma exceção. Sinto que você tem uma causa nobre.
Fabio: Você não faz idéia... (Otário! Se ele soubesse o couro que dei nele quando estava jogando na redação...)
Mitsurugi: Bem, os iniciantes começam pelos movimentos básicos, que são o corte horizontal, corte vertical, chute e defesa (2). Pela combinação dessas técnicas, muitas outras são desferidas, incluindo golpes indefensáveis e arremessos. Mas um verdadeiro guerreiro não pode confiar apenas no ataque. É preciso conhecer a arte de se posicionar no campo de batalha. Movendo-se em todas as direções, você pode se esquivar das investidas do oponente ou escapar das beiradas da arena. Você não vai querer perder um duelo sendo jogado para fora, vai?
Fabio: Isso realmente é um perigo. Mas é possível usar os Ring Outs a seu favor, não?
Mitsurugi: É aí que entram as técnicas avançadas. É possível, por exemplo, evitar que um inimigo bata em você no ar e leve-o para o canto. Basta controlar a direção da sua queda. É preciso ser esquivo, então, você tem de aprender a escapar de arremessos, dominar o timing para repelir e aparar ataques e saber como cancelar os golpes do oponente. Se quiser mesmo ter chance contra os mais fortes, adicione o fator psicológico. Ameace ataques e cancele-os, ou segure seu golpe por mais tempo para confundir o timing do adversário.
Fabio: E quanto às arenas? O que é preciso conhecer sobre elas?
Mitsurugi: Ter plena noção de espaço e posi-

Notas
(1) Cada personagem possui, no mínimo, dois trajes. Alguns têm a terceira roupa, que é secreta. No caso, o visual citado é da segunda vestimenta de Mitsurugi.
(2) No Controller do GameCube, os comandos são os seguintes: X é o corte horizontal, Y desfere o corte vertical, o botão A é o chute, enquanto a defesa pode ser acionada pelos botões B, R ou L e o Soul Charge é ativado com Z ou com a alavanca C. Para mover os personagens, usa-se o direcional digital ou a alavanca analógica. No início, é difícil apertar alguns botões simultaneamente, mas logo você se adapta e os movimentos fluem com naturalidade.

cionamento é essencial para a vitória. Muitas são as arenas, algumas menores, onde se deve evitar a queda e, ao mesmo tempo, procurar empurrar o adversário para o canto, e outras vastas, com bastante espaço para a batalha. Há também as arenas com paredes, onde é possível encurralar o inimigo e aplicar combinações de golpes mais extensas.

Fabio: Puxa! Você parece ser mesmo um mestre no manejo de sua Katana. Mas, me conte, por que você está nessa? E aquele lance do rifle?

Mitsurugi: Estou em busca da Soul Edge para tornar-me o guerreiro mais poderoso do mundo. Não posso suportar a idéia de que qualquer idiota possa pegar um Tanegashima e sair vitorioso em combate.

Fabio: E aquela história de que você enfrentou o rifle com sua espada, é verdade?

Mitsurugi: No meu primeiro duelo contra o Tanegashima, disparei com minha ira na direção do soldado, mas ele disparou com o rifle no meu ombro direito. Então...

Fabio: HA, HA, HA, HA, HA!!! Que burro!

Mitsurugi: Onore! Dare ga baka? Ikuze!

Fabio: Intérprete? Não era pra traduzir o que eu falei! O que ele está dizendo?

Intérprete: Acho que ele ficou p da vida... Corre!

O dono da voz

[Enquanto corremos do samurai...]

Voz familiar: Um herói deseja uma espada, e a espada deseja a verdade.

Fabio: Ei, peraí, eu conheço essa voz... E essa frase também... Só pode ser o narrador! Pára com isso, ninguém vai lutar aqui não. Não vê que estamos fugindo?

Narrador: Ah, tá. Desculpa. É que eu tenho de narrar as batalhas. Falando nisso, parece que aquele samurai mercenário já ficou pra trás.

Fabio: É mesmo. Podemos descansar. Mas, me











Apesar do tamanho colossal, Astaroth é um dos lutadores mais ágeis de SC2



Origens

A série de lutas 3D com armas teve início em 1995, com o game Soul Edge (que chegou ao Ocidente como Soul Blade). Na época, o estreante beneficiou, exclusivamente, o PSOne, da Sony. A seqüência chegou aos Arcades em 1998 e, um ano depois, revolucionou ao chegar com exclusividade ao Dreamcast, da Sega. Soul Calibur II, o terceiro da série, pintou nos Arcades na metade de 2002, e chega agora a três consoles (mas só a versão GameCube tem o nosso amado Link).

diga, como você consegue sempre estar nos lugares onde as lutas acontecem?
Narrador: É que eu vim da sua era. Também posso viajar pelo tempo e espaço.
Fabio: Mas como você sabe que somos do futuro? Você é alguma espécie de deus!?
Narrador: Hmmm... Talvez pelas suas roupas?
Fabio: Ops... He, he... Então tá tudo em casa. Falaí, e aquelas músicas lindas que tocam ao fundo? De onde vêm?
Narrador: Sou eu que toco também. Sabe como é, eu sou DJ nas horas vagas. Tudo bem que eu gosto de hip-hop, mas essas paradas não fazem sucesso por aqui. Então, tenho que tocar músicas épicas mesmo.
Fabio: He, he. Você deve ganhar bem pra isso. E também parece saber bastante a respeito de todos os lutadores. Você sempre tem umas duas frases particulares para cada personagem para anunciar os combates. Fale um pouco sobre esses caras.
Narrador: Claro. A treta toda começou quando o pilantra do Cervantes roubou as espadas gêmeas, as Soul Edge. Depois de apagar toda sua tripulação e os habitantes de sua cidade portuária, ele matou a sede de sangue das espadas com todos que tiveram peito para enfrentá-lo. Uma rapa de neguinho foi atrás das espadas, uns pra roubá-las, outros pra detoná-las. Até que veio uma mina da Grécia, a Sophitia, e acabou com a graça do perna-de-pau. Ela deu fim a uma das espadas, a Soul Edge fêmea, e acabou sendo salva pela ninja boazuda, Taki.
Fabio: Caracas!
Narrador: Ponta firme essa mina, né?
Fabio: Não, não é isso. É o jeito que você fala. Não sabia que alguém podia falar desse jeito nessa época.
Narrador: Que nada. É só com os manos da mesma área que dá pra trocar idéia assim. Mas, então, depois chegou um burguês paga-pau que queria ter a espada, mas a Soul Edge macho é que acabou possuindo ele – no bom sentido, é claro. Obedecendo à vontade da arma, Nightmare, por três anos, fez um banho de sangue. Mas só até encarar dois amigos, Kilik e Xianghua, que conseguiram despedaçar a espada do mal usando a Soul Calibur. Depois disso, as duas espadas sumiram e quatro anos se passaram. Agora, tudo começou de novo quando começaram a surgir pedaços de metal, que são os fragmentos da Soul Edge ferida. Da espada do bem, ninguém sabe ao certo, mas ouvi dizer que ela foi conta-



Armados até os dentes

Uma das grandes sacadas do primeiro **Soul Edge** foi a adição do Edge Master Mode. Lá, você podia acumular grana para comprar armas novas para cada personagem, roupas extras e muitas outras coisas. Nada melhor para os lobos solitários que se cansaram do modo Arcade. Em **SC2,** isso não é (muito) diferente. No Weapon Maste, você continua recebendo ouro para comprar ainda mais armas, vídeos e roupas extras. Além disso, agora você pode acumular pontos de experiência, usados para elevar seu ranking. À medida que seu ranking sobe, novos modos e items secretos são habilitados. "Ah, quer dizer que eu posso bombar meu personagem e torná-lo extremamente poderoso, certo?" Não. Infelizmente, essa experiência ganha não faz com que seu personagem fique mais forte ou algo do gênero. Ela serve somente para subir rankings do jogador. Você pode trocar o personagem e continuar a acumular pontos em qualquer momento.
O modo é dividido por capítulos e, em cada um deles, há missões nas quais você deve cumprir um certo requisito para habilitar armas especiais, personagens secretos ou mesmo sub-capítulos. Missões como enfrentar oponentes enquanto você estiver envenenado ou enfrentar vários inimigos em seqüência, com a mesma barra de energia. Depois que você termina o Weapon Master pela primeira vez, cada uma das missões ganha uma nova versão, bem mais difícil – mas com mais grana e pontos de experiência.





Notas

(3) As almas a que o pássaro se refere são os lutadores de Soul Calibur II. Quinze estão disponíveis inicialmente: Mitsurugi, Link, Necrid, Taki, Talim, Cassandra, Yunsung, Raphael, Kilik, Xianghua, Maxi, Nightmare, Ivy, Astaroth e Voldo. Conforme você joga, outros mais são habilitados. Os oito secretos são: Yoshimitsu, Cervantes, Sophitia, Charade, Seung Mina, Lizardman, Assassin e Berserker.

(4) Uma alusão aos diferentes modos de jogo. No Arcade, você escolhe um lutador e enfrenta oito oponentes até chegar ao final – é o modo onde é contada a história de cada personagem. O VS Battle é a clássica batalha entre dois jogadores. O Time Attack é uma batalha até o final, no menor tempo possível, dividido em três submodos: Standard, Alternative e Extreme. O Survival coloca você contra vários oponentes para determinar quantos pode vencer antes de esgotar sua energia. No Team Battle, você pode criar um time de até oito personagens e luta contra outros times. O VS Team Battle é a mesma coisa, mas entre dois jogadores. Há também o Practice, no qual é possível treinar suas habilidades contra um lutador que você configura como precisar. Cada um desses modos de jogo tem uma versão Extra, que deve ser habilitada e permite escolher as armas adicionais de cada personagem. Sem contar o Weapon Master, que você conhece em detalhes no box acima.

Quadro Comparativo	Gráficos	Som	Jogabilidade	Modos de jogo	Extras
Bloody Roar: Primal Fury março de 2002 Eighting/Activision	Cenários simples, personagens detalhados, belos efeitos especiais, resolução e animação medianas. Nota: 7,0	Trilha sonora decente, mas esquecível. De resto, muitos uivos, grasnidos, balidos, latidos, miados, relinchos, pios... opa, acho que estamos indo longe demais. Nota: 6,0	Socos, chutes, esquivas 3D, golpes especiais, Super Moves... Além do básico, um sistema interessante de transformação animal e possibilidade de combos extensos. Nota: 7,0	Arcade, Versus, Time Attack, Survival, Team Battle, VS Team Battle, COM Battle e Training. Nota: 6,0	Quatro personagens secretos, três estágios, opção Movie Player (para assistir ao final de cada personagem), modo de jogo COM Battle e mais de uma dúzia de opções que alteram as batalhas. Nota: 6,0
Capcom vs. SNK 2 EO setembro de 2002 Capcom/Capcom	Belos cenários poligonais, personagens 2D com baixa resolução e animação precária. Nota: 5,0	A coletânea de vozes que todos conhecemos e amamos misturada com músicas sem a menor expressão, sem a qualidade da Capcom ou da SNK. Nota: 5,0	O ápice da jogabilidade 2D: seis Grooves (sem contar os editáveis) que permitem diversas maneiras diferentes de jogar e possibilidade de escolher o número de lutadores de seu time... Tudo isso estragado pelo Controller do GameCube, nada indicado para esse tipo de jogo. O GC-ISM ainda acaba com toda a técnica do jogo. Nota: 5,0	Arcade, Versus, Survival, Boss Battle, Training, Game Replay e Color Edit. Nota: 5,0	Dois lutadores secretos, um modo de jogo, opção Custom Groove, habilitar pontos infinitos para editar Grooves e o menu EX Options. Nota: 4,0
Mortal Kombat: Deadly Alliance novembro de 2002 Midway/Midway	Personagens bem-modelados, cenários muito bonitos, sangue voando por todos os lados e efeitos gráficos primorosos. Nota: 8,0	A trilha sonora de qualidade dá o tom correto aos combates, complementados com as vozes sombrias e berros típicos da série. Tudo em Dolby Surround. Nota: 8,0	Finalmente o sistema de jogo de MK faz sentido. Movimentação 3D, três estilos de luta por lutador (são dezenas no total) e um sistema de combos encantador. Técnica não falta, mas ficou devendo Fatalities mais bacanas. Nota: 8,0	Arcade, Versus, Practice e Konquest, sendo este último um extensivo modo de missões. Nota: 7,0	676 caixões que contém, entre outras coisas, nove personagens secretos, roupa extra para cada lutador, sete arenas e muitos vídeos e artes legais. Fora da tumba ainda tem mais dois personagens secretos. Nota: 10
Soul Calibur II agosto de 2003 Namco/Namco	Lutadores detalhados, estágios estupendos, animação perfeita, rastros das armas, partículas voando e tudo em alta-resolução a 60 fps. Nota: 10	Um épico sonoro. Músicas de filme medieval, vozes expressivas e o barulho de metal contra metal. Tudo em Dolby Pro Logic II. Nota: 10	Cada lutador possui sua arma básica, com diversos upgrades que possuem características próprias. A movimentação livre nos cenários adiciona dimensão às disputas. Cada lutador possui centenas de golpes e movimentos como aparar e repelir ataques, além de diferentes posições de luta. É prazeroso jogar no Controller do GameCube. Nota: 10	Arcade, VS Battle, Time Attack (três versões), Survival, Team Battle, VS Team Battle e Practice, mais uma versão Extra de cada um dos citados e ainda o Weapon Master, um longo modo de missões no estilo RPG. Nota: 9,0	Nove modos de jogo secretos, galeria de arte, Battle Teather, oito personagens adicionais, perfil de cada lutador, roupas extras, cinco estágios e o principal: mais de 200 armas, cada uma com seus próprios atributos e características especiais. Nota: 9,0
Super Smash Bros. Melee dezembro de 2001 HAL Laboratory/ Nintendo	Modelos de personagens simples, alguns cenários bonitos, outros nem tanto, alguns efeitozinhos simples aqui e ali, mas tudo a 60 fps. Nota: 7,0	As músicas que qualquer jogador Nintendo já assobiou pelo menos uma vez na vida, agora em novas composições e com arranjos de orquestra. Sem contar os sons das mais famosas mascotes do mundo. Pikachu! Nota: 10	É o clímax dos games Multiplayer. Simples o bastante para iniciantes, profundo o suficiente para veteranos. Os lutadores possuem estilos únicos, os cenários estão cheios de interatividade e os itens adicionam tensão aos combates. Tudo com comandos simples que nasceram para o Controller do GameCube. Nota: 10	Em 1P-Mode temos quatro modos de jogo (dois deles divididos em mais três submodos). No Vs. Mode temos Melee, Tournament Melee, Special Melee (com dez submodos). Ufa! Nota: 10	Onze personagens secretos, onze estágios, dois Pokémon raros, eventos para habilitar, modos de jogo e opções extras e a melhor parte: quase 300 troféus baseados nos games Nintendo de todos os tempos. Nota: 10
X-Men Next Dimension outubro de 2002 EXAKT Entertainment/ Activision	Cenários detalhados e personagens com belo visual, mas a animação... Nota: 6,0	Vozes famosas de hollywood, mas sem o mínimo de variedade (é irritante ficar ouvindo sempre as mesmas frases). A trilha sonora, pelo menos, compensa. E tem a opção de deixar tudo em Dolby Surround. Nota: 7,0	Nada que você já não tenha visto melhor por aí. Alguns bugs para estragar a festa aqui e personagens anti-jogo ali. Pelo menos tem uns combos legais. Nota: 6,0	Story, Arcade, Versus, Survival, Practice. Nota: 5,0	Sete personagens secretos, mais seis roupas para cada lutador, habilitar o final de cada um deles, cenários e opções extras... E tudo pode ser habilitado com um único código. Cadê o suor? Nota: 6,0

Enredo	Personagens	Gata do Jogo	Esquisitão
Os humanos vivem pacificamento com os Zoantrófos, até que surgem rumores de experiências com esses seres que se transformam em bestas. Um torneio então é organizado para eleger o mais poderoso Zoantrófo do mundo e descobrir a verdade sobre as pesquisas. Nota: 5,0	16 (quatro secretos) guerreiros que se transformam em feras como tigre, coelho e até elefante. Nota: 5,0	Uranus, a garota-quimera. 28 anos, 1,65 m., 54 kg. Nota: 7,0	Ganesha, um Zoantrófo que se transforma em elefante e não gosta de mulheres. Será que ele tem medo de ratos? Nota: 6,0
Um torneio entre os maiores lutadores da Capcom e da SNK. Nota: 3,0	48 (dois secretos) dos maiores lutadores dos jogos das duas empresas. Nota: 10	Mai Shiranui, a kunoichi. 21 anos, 1,65 m., 45 kg. Nota: 10	Benimaru Nikaido, um narcisista que veste roupa de couro colada, usa cabelos compridos e odeia otakus. Nota: 7,0
Os dois maiores vilões, Shang Tsung e Quan Chi, unem forças, tiram Shao Kahn e Liu Kang, seus dois maiores obstáculos, do caminho e conquistam o Outworld. Agora, as forças da Terra precisam impedir que eles evoquem o exército do lendário Rei Dragão e se tornem invencíveis. Nota: 7,0	23 (onze secretos) kombatentes, incluindo velhos favoritos e novas faces. Nota: 7,0	Li Mei, a rebelde do Outworld. Idade desconhecida, 1,80m., 54 kg. Nota: 7,0	Drahmin, um demônio do Netherealm tão feio que tem de usar máscara e tão fedido que é rodeado por moscas. Drahmin não era nome de remédio? Nota: 7,0
Uma das espadas gêmeas foi destruída, emitindo um raio de luz no céu". A espada restante então tomou o corpo de um homem e tirou muitas vidas. Ao final de três anos, uma espada conhecido como Soul Calibur despedaçou a Soul Edge. Quatro anos se passaram e os pedaços da espada do mal espalharam sua influência pelo mundo. Nota: 9,0	23 (oito secretas) almas, conhecidas e inéditas, reunidas no palco da história. Nota: 7,0	Ivy (Isabella Valentine), a guerreira que tem o sangue do pirata Cervantes. 32 anos, 1,77 m., 58kg. Nota: 9,0	Voldo, o guerreiro que perdeu a visão e a sanidade na defesa dos bens de seu mestre. Veste-se como um fetichista e luta como se estivesse fazendo ginástica pélvica. Nota: 9,0
Os maiores personagens do universo Nintendo se confrontam num torneio. Nota: 3,0	25 (onze secretos) mascotes da Nintendo. Nota: 9,0	Peach (hein? Gata do jogo? Onde?), a princesinha do Mario. Já adianto que ela nunca revelou sua idade ou peso, e sua altura é estimada em 1,72 m. Nota: 5,0	Mr. Game & Watch, um esboço de ser humano que usa golpes baseados em games do início dos anos 80. Nota: 6,0
Bastion pretende acabar com a raça mutante e, para isso, rapta Forge para usar seus poderes e criar uma arma de aniquilação em massa. Os X-Men então unem forças com Magneto e sua Irmandade de Mutantes para acabar com o inimigo comum. Nota: 8,0	24 (sete secretos) dos mutantes mais conhecidos do mundo. Nota: 8,0	Psylocke, a mutante com poderes psíquicos. 23 anos, 1,80 m., 70 kg. Nota: 9,0	Blob, um gordão que pode aumentar a densidade de seu corpo, tornando impossível tirá-lo do chão. Nota: 5,0 

Classificação final

1º Colocado
Soul Calibur II
Média final: 9,1
Apesar de não ter alcançado nota máxima em todos os quesitos, foi excepcional em praticamento todos eles. Com louvor, o melhor game de luta do console.

2º Colocado
Super Smash Bros. Melee
Média final: 7,7
Tropeçou em quesitos como Enredo e Gata do Jogo (doh!), mas suas notas máximas (quatro), provam que SSMB é páreo duro.

3º Colocado
Mortal Kombat: Deadly Alliance
Média final: 7,6
O quinto game da série foi uma grata surpresa, figurando no pódio com mérito. É garantia de muita diversão.

4º Colocado
X-Men: Next Dimension
Média final: 6,6
O game dos mutantes não fez feio, mas também não agradou. É apenas mediano em suas qualidades.

5º Colocado
Bloody Roar: Primal Fury
Média final: 6,1
Não pense que, pela colocação, BR:PF não seja divertido. Pelo contrário, ele é bacana. O problema é que ele não se destaca da concorrência.

6º Colocado
Capcom vs. SNK 2
Média final: 6,0
Não me interpréte mal. CVS2 é um game fantástico. Pena que ele não nasceu para o Controller do GameCube, nem explora os recursos do console.

minada pelo mal.
Fabio: Certo. Ajudou pacas velhinho, mas precisamos ir nessa.
Narrador: Falou, truta. Té mais.

Ornitologia

[Depois de muito caminhar...]
Intérprete: Por que a gente não usa o teletransporte pra viajar? Por que temos que ficar andando? Minhas pernas dóem. Estou cansado.
Fabio: Pára de reclamar e anda.
[Ouvimos um canto sombrio cortando os ares]
Intérprete: Ei, olha lá. Não é aquele urubu que aparece na apresentação do jogo?
Fabio: Não é urubu, idiota. É um gavião negro. Vamos chamá-lo?
Intérprete: Mas eu não sei falar passarinhês. Fui pago pra traduzir grego, inglês, sua letra...
Fabio: Tá, já entendi.
Intérprete: Mas eu tenho aqui um estilingue, será que ajuda?
Fabio: ... [olhar de desprezo] Deixa quieto, eu mesmo vou chamá-lo. Afinal, eu converso todos os dias com meu cachorro, meus gatos e com o papagaio também. Fiuiiiiii [som de assobio, se você não percebeu]
Pássaro: Quem ousa chamar a mim, o Observador, e tirar minha atenção da busca para a qual fui designado?
Fabio: Desculpe-me, mas é que estou coletando informações a respeito da espada do mal e aqueles que estão atrás dela.
Observador: Tudo que posso dizer é que existem 15 almas que buscam abertamente a espada. Porém, há oito outras que agem nas sombras (3). Para alcançar o que desejam, lutam de diversos modos, por caminhos diferentes (4).
Fabio: Muito bom. Mas conte-me sobre o seu papel.
Observador: Eu sirvo ao Cavaleiro Celúreo, o portador da espada do mal, que deseja restaurar seu poder. Minha tarefa é coletar os fragmentos da lâmina espalhados pelo mundo e devolvê-los ao guerreiro de armadura. Meu olhar vermelho é um mau agouro, pois todos que o miram ou morrem pela ganância de possuir a espada do mal, ou têm a vida ceifada por meu mestre.
Fabio: Sai, zica! Vira essa boca pra lá. Lugar de galo preto é na macumba. Xô, xô!
[Enquanto isso, o intérprete, sem ter nada pra fazer, saca de seu um bolso um GBA SP e, do outro, puxa um cartucho de Pokémon Ruby]
Observador: Que objeto vermelho e brilhante é esse que carregas? Não parto sem antes levar tal artefato para aquele que dele verdadeiramente necessita.
[O pássaro, então, mais rápido que o vento, leva no bico, o cartucho, erroneamente identificado com um fragmento da Soul Edge]
Intérprete: Pega ladrão! Devolve meu Pokémon, corvo idiota. Droga! Lá se vai meu Groudon supremo... E eu que estava treinando para o Desafio à Elite dos Quatro...
Fabio: Ha, ha, ha, ha. Bem-feito! Agora só fico imaginando a apresentação de Soul Calibur II com o Observador colocando na mão de Nightmare um Pokémon Ruby. Ha, ha, ha, ha.







Os sistemas de Parry e Air Control estão de volta. Se você dominar bem esses recursos, evitará muitas derrotas.

Soul Calibur 2: Director's Cut

Já que nosso Hylian deu as caras em **SC2**, bem que seria interessante se outros personagens do universo Nintendo fizessem suas aparições por aqui. Loucura? Divagação? Falta do que escrever? Talvez, mas vale lembrar que ninguém imaginava que Megaman pudesse jogar futebol e Link aparecer em um game de luta sério. Confira, então, algumas coisas legais que gostaríamos de ver neste **SC2**.



Wario como personagem
E por que não? Heihachi, de Tekken, deu as caras em uma das versões de SC2 e ninguém reclamou. Ambos são ambiciosos, ambos usam os punhos e o bigode dos dois é engraçado.



Peach dá seu ar de graça
Mas de novo!? Estou começando a achar que o leitor vai ficar cansado de ler sempre a mesma piada...



Super Scope e Power Glove como armas
Tudo bem que entre os mais novos é difícil encontrar alguém que saiba o que são. Mas os veteranos adorariam ver essas duas peças de colecionador quebrando alguns queixos.



Groudon como chefe secreto
Ok, acho que já fomos longe demais com este box. Melhor encerrar por aqui...

As diferenças entre as versões

Ter versões japonesas diferentes da americana está virando mania. Hoje em dia, jogos com elementos extras inexistentes nas versões originais são tão comuns quanto aqueles com a conversão básica do texto. O **SC2** norte-americano também trouxe uma (não tão) pequena leva de novidades em relação ao game japonês. Gladiator, Assassin e Lizard Man eram personagens que você podia controlar apenas durante o Weapon Master, em uma das missões. Agora, eles são selecionáveis, mas não em todos os modos de jogo.

Notas
(5) Apesar do propósito obsceno, o intérprete faz justa referência à beleza gráfica de Soul Calibur II. Todo o potencial do GameCube foi explorado para exibir modelos detalhados dos lutadores, armas e demais ornamentos que os enfeitam, tudo animado com perfeição, em cenários de incrível beleza, com efeitos especiais surpreendentes e rodando a constantes 60 fps.



Peitando o destino

[Depois de muitas andanças, chegamos ao Oeste europeu]
Intérprete: Droga! Já estou cansado de andar e, ainda por cima, não tenho nem meu Pokémon para me distrair...
Fabio: Você só sabe resmungar, hein? Ei, veja. Uma mulher está se aproximando, parece a...
Intérprete: Onde? Huh! ...
Mulher: Who are you who dares getting close to my mansion?
Fabio: Intérprete, o que ela está dizendo? Não entendi o sotaque... Hmm... Intérprete?
Intérprete: ... [cara de bobo]
Fabio: Ei, seu estúpido, quer tirar os olhos dos peitos dela e trabalhar!?
Intérprete: Oh! Desculpe-me. Ela disse algo sobre... Hmmm... (nãodigapeitosnãodigapeitosnãodigapeitos...) Ela disse algo sobre peito... (DOH!) Quero dizer... Respeito.
Fabio: Inútil! Preste atenção à conversa!
Mulher: Vou perguntar só mais uma vez. Quem ousa se aproximar de minha mansão?
Fabio: Perdão. Somos viajantes em busca de informações a respeito da espada do mal.
Mulher: Prazer, podem me chamar de Ivy. Não posso ficar muito por aqui, tenho algo a fazer.
Intérprete: O prazer é todo MEU! Onde ficam seus pei... Digo... Banheiro?
Fabio: Cale-se! Incompetente.
Ivy: Tem algo de errado com o seu amigo? Bom, tanto faz. Vocês queriam saber sobre a espada maligna, não? A Soul Edge? Pois é exatamente à procura dela que estou partindo. Preciso destruí-la e a todos os fragmentos dessa maldita arma, e também aos que foram contaminados por ela. Isso inclui minha preciosa espada-chicote, Valentine, filha da Soul Edge, e até eu mesma, que descobri ter o sangue do pirata Cervantes de Leon correndo em minhas veias. Filha do ser que começou toda essa desgraça... Que destino ingrato!
Fabio: Acalme-se. Não há outra solução?
Ivy: Não! Eu devo partir. Agora!
Intérprete: Ei, espera aí! Isabella, be my Valentine. Ugh! Minha orelha. Largaaaaa.
Fabio: [puxando o mala pela orelha] Não! Nós também precisamos ir. Temos que acabar logo essa viagem e voltar pra redação. A revista está em fechamento, lembra? Só lamento a decisão que as circunstâncias a levaram... Tirar a própria vida...
Intérprete: Que desperdício...
Fabio: Eu ouvi isso! Chega dessa conversa. Mais respeito!
Intérprete: Tá vendo, até você.
Fabio: Até eu o quê?
Intérprete: Falou... Peito.
Fabio: Grrrrrrr!!!
Intérprete: Socorro! Alguém segura esse doido!

Ivy é traiçoeira, por combinar ataques altos e baixos. Já Mitsurugi é mais direto, com ataques que avançam bastante.



Fim da jornada

[Depois de muita perseguição...]
Intérprete: ... (Que vida... Perdi o único cartucho que eu tinha de GBA, tô cansado, com fome e ainda tô ganhando pouco pra isso... Não vejo a hora de poder voltar pra casa, ficar longe desse mala e poder apreciar os dotes da Miss Valentine em paz) (5)
Fabio: Ei, intérprete, o que você está pensando?
Intérprete: Hein? O quê? Ah, nada não... [Nesse momento, se aproxima uma criatura pegando fogo]
Fabio: Cuidado! Olha aquele cara em chamas vindo na nossa direção!
Intérprete: Putz! Não é o Cinder? O Charmander? Alguém que dormiu na praia?
Fabio: Não, goiaba. Aquele era do **Killer Instinct**, acho que esse é o Inferno, do primeiro **Soul Calibur**. Parece que ele está com uma espada cravada na cabeça. Ei! É a Soul Calibur, mas ela está diferente, parece... Má...
(Inferno continua vindo em nossa direção – SIM, ele está longe, por isso dá tempo de falar tanto antes que ele chegue...)
Intérprete: Acho melhor não ficarmos aqui para descobrir. Além disso, acho que a única língua que esse cara sabe falar é a da porrada.
Fabio: É melhor darmos o fora. Deixa essa parada para o pessoal daqui resolver. Redação da **NW**, aí vamos nós.
[São Paulo, tempo atual...]
Eric: E aí, certo? Trouxe meu King?
Fabio: Hmmm... Não vai perguntar se eu fui lá?
Eric: Não. Trouxe meu King?
Fabio: ...
Eric: Tá bom. Foi lá?
Fabio: Yep!
Eric: Conseguiu a matéria?
Fabio: Claro! Aqui é nóis. Mas prefiro curtir aquilo tudo no GameCube mesmo. Vamos lá pra eu te dar um couro com o Mitsy.
Eric: Ha! Eu vou varrer o chão com você, arrancar seus braços e te espancar com eles. Seu samurai não é páreo para as duas espadas do meu Cervantes de Leon. Respeite os mortos.
[E, assim, tudo voltou ao normal]



Publisher: Namco
Desenvolvimento: Namco
Gênero: Luta
Número de jogadores: 1 a 2



É o game de luta mais profundo que já apareceu no GameCube.

9.5



Mario Golf

O bigodudo mais famoso do mundo dos games retorna aos campos de golfe em outra tacada certeira da Camelot!

Fãs de *Tiger Woods* que me perdoem, mas golfe é um esporte chato pra caramba. E parece que esqueceram de falar isso pra Camelot, que desenvolveu a série Mario Golf. Os caras já haviam conseguido o milagre de transformar um dos esportes mais entediantes do mundo em um dos melhores (se não o melhor) game de esporte para o Nintendo 64, e repetem a dose agora no GameCube.

Sinceramente, é difícil dizer se há, hoje, outro game de esporte para o Cube melhor que *Mario Golf: Toadstool Tour*. Tudo no game é assustador de tão divertido. Os gráficos são de derrubar o queixo, os comandos são simples, intuitivos e precisos, a curva de aprendizado é bem projetada (o desafio cresce conforme você vai dominando as técnicas), há muita coisa

Mario

Os níveis de Spin e Impact do bigodudo são bons, e a bola sempre segue em linha reta. Seu Control é meio fraquinho.

Wario

Impact e Spin são as especialidades do bad boy da Nintendo. Pena que a barrigona atrapalhe bastante o seu controle nas tacadas.

Koopa Troopa

Impact e Control são os pontos fortes de Koopa Troopa, mas como toda tartaruga, é lenta e não sabe pôr efeito nas tacadas. Suas bolas sempre tendem para o lado direito.

Luigi

O irmão magrelo do Mario tem bons níveis de Impact e Control, mas seu efeito não é lá essas coisas. Suas tacadas costumam seguir para a esquerda.

Birdo

Não se engane pela fita na cabeça! Birdo tem excelentes níveis de Impact e Spin, mas é fraco no quesito Control. Suas tacadas sempre vão para a esquerda.

secreta a ser desbloqueada, a física é realista na dose certa, e há um número gigante de possibilidades de estratégia em cada buraco que, ainda por cima podem variar de acordo com o personagem que você escolher usar.

No N64, *Mario Golf* praticamente ditou as regras de como um game do esporte deveria ser, e no Cube, *Toadstool Tour* vem adicionar mais algumas coisinhas a essa receita. Agora ficou muito mais fácil poder executar golpes complicados como Topspin (em que a bolinha corre mais ao atingir o solo) e Backspin (que faz a bolinha voltar um pouco ao cair no chão), a câmera livre dá uma visão ampla e precisa de qualquer detalhe no campo (com direito a zoom), e os modos Multiplayer são perfeitos para chamar a turma e jogar.

Um game obrigatório na sua coleção, mesmo se você não faz a menor idéia de como jogar golfe – poucos minutos com esse jogo irão bastar para converter você em um fã do esporte.

De olho nas tacadas

Cada campo tem seus desafios, mas algumas dicas valem para todos



No modo "Coin Atack" você deve acertar as moedinhas flutuantes para liberar segredos



Cuidado com os bancos de areia. Todos os tacos perdem força dentro de um deles



Antes de dar sua tacada, sempre dê uma boa olhada panorâmica na região do buraco e...



...depois use o zoom para olhar bem de perto, e ver direitinho onde a bolinha deve cair

Peach

Assim como Luigi, Peach manda muito bem em Impact e Control, mas é fraca de efeito. Suas tacadas sempre seguem em linha reta.

Daisy

Ela é bem mais forte do que parece, e seu nível de Spin também é elevado. Suas tacadas costumam voar para o lado direito.

Yoshi

O dinossaurinho feliz é o melhor personagens para golfistas iniciantes. Suas características são bem equilibradas e suas tacadas sempre seguem retinho.



Donkey Kong

Força bruta é com o macacão! Só que, por ser desengonçado, seu Control é baixo. Suas patadas, ou melhor, tacadas, costumam voar para o lado esquerdo.

Diddy Kong

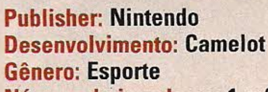
O macaquinho tem uma tacada forte e seu controle é razoável, mas seu Spin é um pouquinho baixo. Suas tacadas sempre fazem curva para o lado direito.

Waluigi

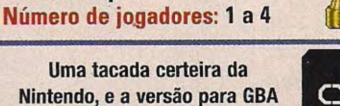
As tacadas poderosas de Waluigi costumam direcionar para o lado direito. Seu controle é fraco, mas é compensado por altos níveis de força e efeito.

Bowser

O rei dos Koopas é também o rei dos truques sujos e das tacadas cheias de efeitos. Suas bolas voam para o lado direito, sempre muito bem direcionadas.



Publisher: Nintendo
Desenvolvimento: Camelot
Gênero: Esporte
Número de jogadores: 1 a 4



Uma tacada certeira da Nintendo, e a versão para GBA ainda vem por aí



9.5

Megaman
Network Transmission
Ou "como NÃO dar um presente de aniversário a alguém"

A Nintendo já disse e confirmou: seu grande trunfo é a conectividade entre seus consoles. GBA e GC andam juntos, lado a lado – ou pelo menos assim deveria ser na utopia N. Como por enquanto somente games da própria Nintendo vêm se aproveitando disso, as produtoras independentes se viram como podem. E, por mais que a Capcom seja uma gigante do mercado, ela também está no mesmo barco. Para aproveitar a onda de sucesso que a série de RPGs estratégicos *Battle Network* vem alcançando, a empresa resolveu lançar *Network Transmission*, uma versão mais "pancadão" de *BN*. Você controla Megaman, o PET

Uma cena que você não vai ver no jogo. Fireman: "Vira esse canhão pra lá, pô!"

Mega Megaman

Tudo bem que já fizemos um box destes para o *Soul Calibur*, mas como toda festa de debutante tem sua constrangedora seção "fotos do aniversariante nos momentos mais constrangedores possíveis", (sem contar que precisávamos preencher este espaço, mas enfim...) para as fotografias do Mega!



Megaman, recém-nascido e ainda com cara de joelho.



A vergonha: em uma estranha roupinha verde em Capitão N...



A professora nunca acreditou no "ele comeu minha lição".



Mega ganha sua versão adulta, X, no SNES. Xi...



A série de TV. Lembram Roll com cara de doméstica?



Mega estrela um game 3D. Menino de futuro!

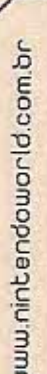


Mega se rende aos Card Games em Battle Network.





Seus fãs chegam a... Hmm... Extremos.







Megaman NT é "bonitinho, mas ordinário". Os gráficos agradam, mas nada além disso



Navigator (uma espécie de bichinho virtual que tomou esteróides até ficar como o Astaroth) do garoto Lan, e deve impedir que o maléfico trio dos World Three dominem a rede mundial que interliga toda a sociedade moderna. Para isso, você deve controlá-lo por diversos ambientes 3D com jogabilidade 2D, repletos de gráficos em Cel Shading, o que dá um tom de desenho animado.

O som também é muito bom, seguindo o jeito Megaman de ser, apesar da Capcom não ter se dado ao trabalho de dublar as vozes dos personagens... Seja como for, o que isso tudo tem a ver com a conectividade? Simples: *NT* é um game extremamente básico e limitado, sem metade da profundidade encontrada nos games originais. Se nós mesmos conseguimos imaginar um sem-número de opções de conectividade entre os Megas para GBA e GC – ou não podemos fazer transferências de Battle Chips? Habilitar os chefes gos games anteriores no Cubo? Liberar Bass e Blues como personagens jogadores? – é óbvio que o pessoal da equipe de produção da Capcom deve ter pensado em outras trocentas possibilidades. Só faltou mesmo colocá-las em prática. Em outras palavras, *NT* é apenas mais um game de plataforma 2D, em que você pode usar chips. Só.

Outer Haven

Publisher: Capcom
Desenvolvimento: Capcom
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1

O jogo é ruim, apesar de tentar ressuscitar o velho estilo de jogar Megaman. 4.0

Megaman, o debutante

Se você adora ter garotos novinhos em suas mãos – no bom sentido, claro –, eis uma boa notícia: este ano, o ciborgue azul completou 15 primaveras. E não é para menos essa longevidade. Megaman foi um dos primeiros grandes sucessos da Capcom para consoles Nintendo. De lá para cá, o azulzinho já deu as caras (e lotou os cofres da empresa) tantas vezes, com as mais de 50 seqüências, que fica até difícil se lembrar de todas. Claro, há motivos de sobra para isso. Ele foi um dos primeiros a adotar sistemas como o "absorva a arma do oponente", Mega sempre foi o menino azul dos olhos da Capcom. Até hoje, a gigante organiza concursos em que os fãs podem enviar idéias de chefes para os games.

Confira todos os Megagames para consoles Nintendo:

NES
- Mega Man (1987)
- Mega Man 2 (1988)
- Mega Man 3 (1990)
- Mega Man 4 (1991)
- Mega Man 5 (1992)
- Mega Man 6 (1993)
- Rockman Board (apenas no Japão, 1993)

Super Nintendo
- Mega Man 7 (1995)
- Mega Man Soccer (1994)
- Mega Man X (1993)
- Mega Man X2 (1994)
- Mega Man X3 (95)
- Rockman & Forte (apenas no Japão, 1998)

GameBoy
- Mega Man: Dr. Wily's Revenge (1991)
- Mega Man II (1991)
- Mega Man III (1992)
- Mega Man IV (1993)
- Mega Man V (1994)

GBC
- Mega Man Xtreme (2001)
- Mega Man Xtreme 2 (2001)

Nintendo 64
- Mega Man 64 (2001)

GBA
- Mega Man Battle Network (2001)
- Mega Man Battle Network 2 (2002)
- Mega Man Battle Network 3 Blue (2003)
- Mega Man Battle Network 3 White (2003)
- Mega Man Battle Network 4 (sem previsão de lançamento)
- Mega Man and Bass (2003)
- Mega Man Battle Chip Challenge (previsto para 2003)
- Mega Man Zero (2002)
- Mega Man Zero 2 (2003)



Mega nos Quadrinhos

Esta é quente: a editora Dreamwave – velha conhecida dos fãs de obras como *Ecos* e *Warlands* – assinou, recentemente, um contrato com a Capcom para a produção dos quadrinhos mostrando os enredos oficiais os sucessos dela. E alguém aí imaginava que o tornado azul ficaria de fora dessa? Mega ganhará uma série de mangás norte-americanos. Entre as outras séries estão *Devil May Cry*, *Darkstalkers*, *Rival Schools* e *Maximo*. Confira mais detalhes em http://www.dreamwaveprod.ca/

Sonic Adventure DX

Publisher: Sega
Desenvolvimento: Sega
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1 a 4





A primeira aventura do porco-espinho, ídolo de multidões no Cubo, segue a mesma linha dos jogos clássicos da Sega. Dr. Ivo Robotinik consegue por as mãos em uma Chaos Emerald e cria, a partir dela, uma criatura grotesca que vai ganhando poder à medida que o cientista recupera as demais jóias. Claro que Sonic e seus amigos não deixariam que tamanha ameaça permanecesse nas mãos de seu arquiinimigo. No começo, você pode jogar apenas com Sonic mas, à medida que você completa as missões do azulão novos personagens são liberdados. Ao todo, são cinco amigos de Sonic. A raposa Tails ajuda Sonic com sua capacidade de vôo. Knuckles tem sua própria missão e usa os punhos e a capacidade de planar para completá-la. Amy Rose deve fugir do robô Zero, enquanto Big, o gato, tenta encontrar seu amigo sapo Froggy. E-102 Gamma é o estranho no ninho, e deve destruir os alvos em suas fases. Se você completa todos os cenários, habilita Super Sonic como personagem jogável – e, pode apostar, se você for fã de Sonic vai delirar ao voar pelos estágios. No mais, esta é apenas a versão "mais caprichada" do **SA** original. Os gráficos ficaram mais arredondados, os efeitos de luz melhoraram e o som recebeu um novo trato com a redublagem dos personagens. As CGs permanecem como estavam, assim como as músicas que já eram limpas e envolventes. A novidade fica por conta da possibilidade de habilitar as versões de Sonic lançadas para o Game Gear, falecido portátil da Sega.

Nicolas Tavares



Obrigatório. Só não leva 10 pela câmera que atrapalha muito algumas vezes.

7.0

Simpsons: Road Rage

Publisher: Electronic Arts
Desenvolvimento: Fox Interactive
Gênero: Corrida
Número de jogadores: 1 a 4



Seria este mais um título de corrida explorando a fama da família mais aloprada desde os Bundy? Antes de responder a isso, imagine **Crazy Taxi**. Com táxis malucos lutando por passageiros e para levá-los aonde eles desejam. Conseguiu? Então troque San Francisco por Springfield. A jogabilidade é excelente, embora o jogo não tenha um sistema de colisão muito bom. Visualmente, **RR** é interessante e bem colorido, dando todo um clima de desenho animado. Enfim, não, este não é "mais um jogo". Jogue, você vai se divertir bastante.

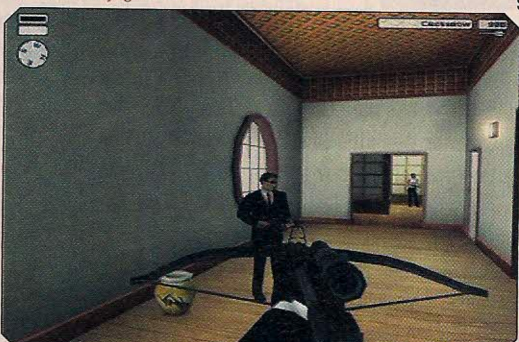
Nicolas Tavares

Bem melhor que a versão para GBA. Você vai se divertir bastante com ele.



Hitman 2

Publisher: Eidos
Desenvolvimento: IO Interactive
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1



Finalmente, o segundo game do agente 47 dá as caras no Cubo. Tudo começa com nosso assassino vivendo tranqüilamente como um jardineiro de uma igreja, na Sicília. Tudo ia bem, até que os mafiosos locais seqüestram o padre da igreja. Claro que você, na pele do especialista careca, não vai deixar barato. Com seu par de pistolas, seu fio de estrangulamento e suas ferramentas de arrombador, você iniciará uma estação de caça aos mafiosos locais. O jogo tem gráficos bonitos e uma animação suave, mas peca muito em relação a pequenos detalhes, já que tudo parece limpo e sóbrio demais. A dublagem merece um grande destaque. Como a aventura se passa em diversos locais do mundo, cada passante fala em suas línguas nativas, dando um toque de realismo primoroso. O controle é meio confuso, e há bugs estranhos aqui e ali – você entenderá o que queremos dizer quando flutuar na beira de um telhado tentando alcançar a escada. Um bom jogo, mas que poderia ser melhor.



Nicolas Tavares

Bom jogo, com uma dificuldade muito alta, o que pode assustar os novatos. A jogabilidade precisaria de alguns reparos...



Micro Machines

Publisher:Atari
Desenvolvimento: Sheffield House
Gênero: Corrida
Número de jogadores: 1 a 4



Pequenos veículos correm por oito cenários gigantescos no game maluco de corrida da Atari. Entre para o campeonato de várias corridas, prepare um torneio ou jogue no Bomb Tag. Conforme você corre pelas pistas variadas, seu veículo se transforma, tornando-se um barco para atravessar a água ou um ATV para cruzar terreno irregular. Cada uma das micromáquinas do jogo possui cinco formas. A jogabilidade é boa, mas os veículos são tão pequenos que a ação parece distante demais.

Game de corrida desencanado. A perspectiva superior é clássica, mas deixa a ação muito distante.



Disney Sports Basketball

Publisher: Konami
Desenvolvimento: Konami
Gênero: Esportes
Número de jogadores: 1 a 4



Oito estrelas da Disney e um elenco de jogadores coadjuvantes entram nas quadras para jogar partidas de basquete três-contra-três. Você pode aprender a arte de passar, arremessar e roubar em um tutorial de basquete ou testar suas habilidades nos modos de jogo Exhibition, Season e Challenge Cup. Um sistema complexo de passe e troca de jogadores torna o controle do jogo desnecessariamente difícil, mas a ação flui livremente e o nível de emoção é alto.

Mickey que me desculpe, mas com NBA Street rolando por aí, não tem porque jogar outro game de basquete.



Ultimate Muscle

Publisher: Bandai
Desenvolvimento: Bandai
Gênero: Luta
Número de jogadores: 1 a 4



Games de luta livre são tão comuns hoje que muitos podem pensar que não vale mais a pena esperar novos títulos do gênero. Apague esse pensamento. **Ultimate Muscle** é o que você precisa. O jogo foi inspirado no anime "Ultimate Muscle", que está estourando nos States. Você tem, à sua disposição, cerca de 20 lutadores, sendo dez deles secretos. A força e porte físico dos lutadores influenciam bastante na quantidade de dano causado e na agilidade do lutador. Você poderá aplicar golpes especiais além dos convencionais socos e chutes, como voadoras e manobras usando os corners do ringue. É possível também combinar diferentes tipos de ação, criando outras versões de um mesmo golpe. A jogabilidade é simples e intuitiva, diferente de outros jogos de luta livre. Outro diferencial está na parte gráfica que lembra muito o desenho animado pela tecnologia Cell Shading. O mais legal de tudo é que você ainda pode editar um personagem como bem entender, ou jogar no Toy Mode, no qual poderá comprar bonequinhos da linha Ultimate Muscle. Há um total de 434 desses para colecionar e à medida que sua coleção cresce, você habilita novos personagens. Isso tudo somado a uma dublagem de primeira, algo raro hoje em dia. Em outras palavras, esqueça os demais jogos de luta livre e aproveite **Ultimate Muscle**!

Gilmar Vicente



Até os fãs mais puristas da WWF vão gostar das maluquices de Muscle e companhia.

8.0

The Italian Job



Publisher: Eidos Interactive
Desenvolvimento: Eidos
Gênero: Corrida
Número de jogadores: 1 a 2

Tudo bem que **Driver** e **Gran Thieft Auto** não vão ser lançados para o Cubo. Mas nem por isso os donos do 128-bit da Nintendo vão ficar de mãos abanando. **Italian Job** tem esse mesmo clima de perseguições em alta velocidade e anti-heróis. Inspirado no filme da Paramount Pictures, aqui você encarna Charlie Croker,



o líder de uma gangue que é deixado para morrer em Veneza. Tendo escapado da fria, você deve organizar uma vingança correndo contra o tempo e usando medidas desesperadas para criar o caos e muitos engarrafamentos nas ruas de Los Angeles. Deixando o enredo de lado, **IJ** é um daqueles jogos de corrida de jogabilidade bem sólida, repleto de maneiras de realizar loucuras com seus carros. Voando baixo ou alto, você pode fechar os passantes para realizar os acidentes em paisagens como Hollywood. Falando em cenários, o game recebeu um trabalho gráfico muito acima da média, com texturas repletas de detalhes e efeitos de reflexão. Os modos de jogo são variados, assim como os veículos disponíveis. Fora isso, à medida que você joga, uma série de extras é aberta, como trailers do filme, entrevistas com os criadores, casting do longa-metragem e tudo mais.

Gilmar Vicente

Se você pudesse sair do carro e explorar todo esse mundo, mereceria uma notinha mais alta...



Advance Wars 2: Black Hole Rising

A segunda guerra virtual está melhor ainda

Há dois anos, me cansei de repetir a seguinte afirmação aos meus amigos: "Quem nunca jogou *Advance Wars* não sabe o que está perdendo!". Hoje, esta frase teve seu significado multiplicado, já que a seqüência do game conseguiu ser ainda melhor que a primeira versão. *AW2: BHR* junta todos os elementos interessantes do primeiro jogo com a adição de novos personagens e missões mais complexas. O resultado é muito parecido com o game anterior, mas com jeitão de novidade.

Mesmo quem nunca jogou um game de estratégia em tempo real pode se apaixonar por *Advance Wars*. Por que isso acontece? Porque a fórmula do game é facilitada ao extremo. A intuição é a principal arma que o jogador possui para posicionar suas peças no "tabuleiro" do jogo, como uma espécie de xadrez. Cada exército é composto por soldados, tanques, canhões, helicópteros e outras máquinas de guerra. O objetivo em cada missão é conquistar o território adversário ou destruir o exército oponente. Mas não se engane pelo visual infantil: as missões são complicadas e requerem altíssimas doses de estratégia.

Confesso que não sou fã de jogos de guerra e sempre passei longe dos jogos de estratégia. *Advance Wars 2* chama a atenção porque é diferente: é divertido e não traz o clima carregado dos games de guerra tradicionais. As batalhas animadas são engraçadas, tem zero de violência e nem uma gotinha de sangue. E não é assim que deveriam ser as guerras da vida real?

Pablo Miyazawa



Inteligência avançada

Dezoito regras para se dar bem em Advance Wars 2

Em games de estratégia, ganha quem tiver maior habilidade e informação. Por isso, estas 20 dicas de sobrevivência são fundamentais para quem quer se dar bem no game *Advance Wars 2*:

1 Ataque Primeiro!
Aquele que se mover e conseguir fazer o primeiro ataque receberá vantagens durante o combate.

2 Estratégias com os APCs
Para batalhas longas, mantenha alguns APCs perto para suprir suas unidades. Você também pode sacrificar APCs para bloquear ataques, usando-os como isca.

3 Utilize, com eficiência, unidades de ataque indireto
Cerque suas estruturas com unidades de ataque direto para protegê-las de ataques. Você pode usar trechos de água como proteção.

4 Repare unidades terrestres
Cidades capturadas podem reparar danos de suas unidades terrestres. Não perca essa oportunidade.

5 A variedade fortalece seu poder de fogo
Mova suas unidades sempre em grupos e com diferentes tipos de unidades. Sempre mantenha as unidades pesadas de ataque direto na frente e as mais fracas atrás.

6 Combine, com eficiência, as unidades
Quando uma unidade é danificada, a melhor coisa é combiná-la com outra unidade.

7 Conquiste uma medalha S
Com essas medalhas você tem mais créditos para gastar em mapas. Ela também aumenta sua nota geral na campanha.

8 Utilize táticas antiaéreas
Sempre cheque o alcance de bombardeios e helicópteros inimigos antes de mover suas unidades terrestres. O dano causado por elas é muito alto.

9 Utilize os CO Powers de forma eficiente
A melhor maneira de aumentar sua barra de força é infringindo danos no inimigo. E sempre avalie se o CO Super Power é mais eficaz no começo ou no final de seu turno.

10 Capture QGs inimigos
Se você conseguir mover soldados para dentro do quartel e capturá-lo antes da reação do inimigo, você terminará a batalha rapidamente.

11 Gaste seus recursos sabiamente
Capture mais propriedades e ganhe mais créditos para gastar.

12 Use táticas contra Black Cannons
Black Cannons têm grande alcance de ataque. Ataque-os com unidades indiretas ao lado ou acima deles.

13 Aproveite-se das vantagens de montanhas na visão da guerra
Unidades de infantaria dobram seu alcance de visão sobre montanhas.

14 Esteja preparado para emboscadas
Sempre mande duas unidades juntas ao explorar terrenos desconhecidos. Uma para abrir caminho e avistar unidades inimigas, e outra para atacar.

15 Conquiste propriedades
Quanto mais propriedades você tiver, mais grana acumulará.

16 Ataque unidades aéreas e navais
Essas unidades se movem rápido e geralmente são fortes. Concentre-se em eliminá-las primeiro.

17 Mova-se estrategicamente
Mantenha unidades mais fracas fora do alcance do inimigo. Combine-as ou mova-as.

18 Produza unidades a cada jogada
Sempre que acabar sua jogada, produza novos exércitos.

Publisher: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo
Gênero: Estratégia
Número de jogadores: 1 a 4



O jogo só não leva um 10 por ser praticamente o primeiro jogo com novas missões. 9,5



Advance Wars 2 **é duas vezes o primeiro game. Duas vezes mais personagens, duas vezes mais missões, duas vezes mais diversão... E duas vezes mais pilhas gastas...**

Megaman Battle Network White & Blue

Publisher: Capcom
Desenvolvimento: Capcom
Gênero: RPG
Número de jogadores: 1 a 2

Os 15 anos de Megaman estão dando ainda mais frutos. O terceiro episódio de *Battle Network* é um bom exemplo disso. Assim como os jogos anteriores da série, você controla Lan, um dos melhores Net-Battlers do pedaço, dono do poderoso PET Megaman. O terceiro jogo da série se passa um mês após o término do segundo game e enfoca um torneio para o qual Lan foi convidado a participar. Após vencer algumas das chaves do torneio, um pouco mais da verdadeira trama do convite começa a ser revelada. É quando é mostrada uma facção disposta a dominar o mundo por meio da integração mundial da rede digital de informações e de seu controle. Nada diferente dos seus predecessores. Na verdade, tirando a história e os Battle Chips, *BN3* é exatamente igual aos dois anteriores. Não que isso seja uma má notícia, já que ambos eram muito bons. Mas de quando em quando, é bom ver gráficos melhorados, sistemas adicionados ou novas opções de jogo. Resumindo, é um ótimo game que segue a política do "em time que está ganhando não se mexe" para não perder seus fãs e conquistar novos. Alguém aí tem alguma dúvida de que este não será o último episódio de *MMBN*?

Jefferson Kayo

Eis que vem a pergunta... O que é um Net Battler?

Não, não tem nada a ver com gente de fórum ou que lutam com redes. O mundo de *Megaman BN* é um lugar em que tudo, desde bebedouros até casinhas de cachorro, é conectado a uma rede de informações. Para tornar a vida mais prática, todas as pessoas possuem seu Personal Electronic Terminal, ou PETs, como são comumente chamados. Todos os PETs possuem uma espécie de bichinho virtual, e algumas pessoas os usam para batalhas virtuais. O vencedor de cada uma dessas batalhas pode adquirir um Chip do oponente para equipar seu PET. Esses duelistas são conhecidos como Net Battlers e vivem duelando em busca de Chips raros para deixar seus guerreiros mais fortes a cada batalha.

Na onda de Pokémon

A idéia de lançar um mesmo jogo em diversas versões diferentes surgiu com Pokémon e se mostrou uma receita de (cof cof, lucro, cof cof) sucesso. Confira aqui alguns dos jogos que seguiram o embalo das multiversões como *Megaman Battle Network*.

Bomberman Max – Blue Advance/Red Advance

Medabots – Rokusho Version/Metabee Version

Dragon Warrior Monsters II – Cobi's Journey/Tara's Adventure

Red, Blue e Yellow...?

O game é dividido nas versões *White* e *Blue*. Os dois games são praticamente idênticos. O que diferencia um do outro é a capacidade de adquirir Chips Giga Class diferentes em cada uma das versões. Esses Giga Class Chips são equipamentos raríssimos que não podem ser trocados entre as versões e possibilitam a Mega adquirir estilos de luta únicos na batalha. Existem ainda alguns vírus inimigos exclusivos em cada uma das versões. Alguns chefes também serão diferentes, como é o caso do sétimo estágio em que os usuários da versão White enfrentarão o Mist Man, enquanto os da versão Blue darão de cara com Bowl Man.

Nenhuma novidade além da história nova. Bem que alguns elementos gráficos poderiam ter sido mudados...

9.5


NADA MAIS SERÁ COMO ANTES...
A sua revista Nintendo World está mais power do que nunca.
Na edição deste mês, você já encontra dicas, reviews e matérias
exclusivas da revista americana Nintendo Power.
Voe para as bancas !
Soul Calibur 2
detonando tudo no GameCube
E mais:
Megaman em dose tripla
Billy Hatcher and the Giant Egg
Mario Golf: o bigodudo arrasa no taco
Advanced Wars 2: mobilize suas tropas !
visite nosso site: www.heroi.com.br
NINTENDO POWER
REVISTA Nintendo WORLD
CONRAD EDITORA

The King of Fighters EX2 - Howling Blood

Publisher: Acclaim
Desenvolvimento: Marvelous Entertainment
Gênero: Luta
Número de jogadores: 1 a 2

Continuando a saga **The King of Fighters** no GBA, a versão **EX2 Howling Blood** conseguiu superar, de longe, sua predecessora. Entre os personagens, três novatos exclusivos da versão portátil integram o torneio: o loiro e forte Reiji, a lutadora sexy Miu e o projeto de Kula Jun. Eles têm papéis importantes na trama do jogo, que envolve a ressurreição de Goenitz, inimigo final de **KoF97** – com direito a um exclusivo novo boss, o pequenino Sinobu. Moe, do primeiro game, também está de volta para a alegria







Agora você não precisa mais "deixar a ficha" para alguém quando o ônibus chegar e tiver de ir embora

dos fãs (hmm... Algum por aí?). Os gráficos estão bem desenhados, e as animações dos golpes, fluentes, apesar de alguns merecerem um melhor trabalho gráfico. O mais impressionante é a jogabilidade, com golpes saindo com facilidade mesmo com o direcional pequeno do GBA. As músicas estão com uma qualidade muito boa, mas os efeitos sonoros parecem abafados. Uma novidade é o sistema de rankings. À medida que se obtém vitórias com um personagem, ele recebe títulos até chegar ao Master Orochi. Liberar os extras depende disso, o que vai exigir habilidade do jogador. As opções são as de sempre: Story Mode, para terminar o jogo e ver os vários finais; VS Single para batalhar via cabo Link utilizando apenas um personagem em até três rounds, VS Team, parecida com a anterior, mas com lutas 3x3; e Practice, para treinamento. Também é possível ver os rankings de cada lutador em Records. Não deixe de jogar, pois este é o melhor game de luta que você encontrará para o GBA durante um bom tempo.

JP Nogueira



Difícil parar de jogar, mas os efeitos sonoros mereciam um tratamento melhor.



Disney Basketball

Publisher: Konami
Desenvolvimento: Konami
Gênero: Esporte
Número de jogadores: 1 a 4

A Konami está investindo pesado em games de esporte com Mickey e companhia. Agora a softhouse leva essa turma às quadras de basquete.



As partidas são disputadas entre duplas, e existem diversos Power Ups no meio da quadra – relembrando o clássico **NBA Jam**, do SNES. Esses poderes extras variam de melhor pontaria nos lançamentos a enterradas alucinantes. Você também pode enfrentar seus amigos por meio do cabo Link. O melhor de tudo é que você pode colecionar esses Powers, e trocá-los com a versão do Cube de **DB**.

Juliana Fernandes

Mesmo sendo um NBA Jam com os personagens da Disney, é o melhor dessa linha de jogos.

7.0

Wing Commander: Prophecy

Publisher: Destination
Desenvolvimento: Destination
Gênero: Simulador
Número de jogadores: 1 a 4



Os micreiros de plantão reconheceram o nome logo de cara. **WC** é um dos maiores clássicos de simulação espacial de todos os tempos e agora toma forma numa seqüência para o GBA. O game apresenta todo um novo enredo para a saga, envolvendo os terríveis cabeças-de-tigre Kilraths, piratas e a federação da qual você faz parte. Se bem que, num game como este, a história fica em segundo plano e as batalhas é que chamam a atenção. Um dos pontos mais notáveis é a velocidade com que os combates espaciais acontecem. Por outro lado, há algumas limitações graves. Primeiro, com tão poucos botões é impossível utilizar todos os comandos tão comuns à série, como as transmissões de rádio ou raios-tratores. A telinha impede que você encontre inimigos com exatidão no meio dos gráficos em pseudo 3D confusos e escuros. Mas nem isso faz com que você deixe de se divertir por algumas horas, em especial se puder enfrentar algum amigo no modo Multiplayer, com o uso do cabo Link.



Jefferson Kayo

Diversão dez, mas os controles são confusos e falta um modo de treino para se habituar.



Space Channel 5

Publisher: THQ
Desenvolvimento: Sega
Gênero: Dança
Número de jogadores: 1



Aí está um jogo que ninguém acreditava que pudesse ser convertido para o GBA.

Space Channel 5 foi um grande sucesso para o Dreamcast, e você controlava a repórter espacial Ulala e que devia enfrentar os alienígenas invasores que desejavam dominar a Terra. Para vencê-los, você devia pressionar os botões na ordem certa para que a garota mostrasse seus dotes e dançasse corretamente. Apesar dos gráficos terem ficado muito abaixo da média, a parte sonora – diga-se de passagem, a mais importante do jogo – impressiona por ser limpa, dançante e muito bem adaptada nas versões em CD. Vale como curiosidade.

Jefferson Kayo

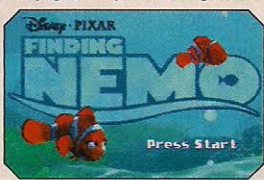
Joguinho simples, de qualidade visual duvidosa, mas com ótimas músicas.



Finding Nemo

Publisher: THQ
Desenvolvimento: Sega
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1

Quando você estiver cansado de games complicados e com clima pesado, **Finding Nemo** é um bom jogo, simples e de gráficos simpáticos.



Assim como no filme, sua missão é encontrar Nemo, um filhote de peixe-palhaço que foi capturado por mergulhadores. Para isso, você encarna Marlin, pai do peixinho, e da desmemoriada Dory. Cada fase tem um objetivo a ser cumprido e, no final de cada uma delas, dependendo do seu desempenho, o Dory's Memory Game é aberto. O único problema é que o game não tem bateria e não salva seu progresso, então, trate de anotar as passwords se quiser continuar mais tarde! Ideal para crianças, ou para quem gosta de jogos fáceis e rápidos.

Juliana Fernandes

Um grau de dificuldade maior não faria mal algum, mesmo para os baixinhos. Além disso, os gráficos não chegam a impressionar



Rock'n'Roll Race



Alguém aí entendia esta apresentação no SNES?

Publisher: Blizzard
Desenvolvimento: Blizzard
Gênero: Corrida
Número de jogadores: 1 a 2

Este jogo conquistou vários fãs no SNES ao unir corrida, destruição de carros e rock da melhor qualidade. Claro que, com tantos remakes para o portátil, os fãs aguardaram ansiosos por uma revitalizada



no sucesso. Finalmente a espera acabou. O objetivo aqui é viajar de planeta em planeta, vencendo corridas e acumulando grana. O problema é que os adversários não vão deixar isso barato. Eles vão tacar óleo, minas terrestres, tiros laser e mísseis em cima de você para, no mínimo, te matar. Você também dispõe das mesmas armas – se tiver a grana para pagar por elas. Carros mais potentes também vão surgindo ao longo do jogo, e você pode envenená-los comprando peças melhores. Comparando com a versão SNES, os controles são o ponto que sofreu mais. O botão R acumulou duas funções: usar item de boost e auxiliar nas curvas. Por outro lado, agora existe uma bateria com seis espaços para salvar o progresso. Uma pena só existir o modo versus para dois jogadores, já que os dois carros restantes são controlados pelo computador.

JP Nogueira



Seria melhor com opção para quatro jogadores e uma revitalizada nos gráficos.



Jet Grind Radio

Publisher: THQ
Desenvolvimento: Vicarious Visions
Gênero: Corrida
Número de jogadores: 1 a 2



O pessoal da Vicarious já é velho conhecido dos fãs de **Tony Hawk's**. Afinal, foram eles os responsáveis pela versão GBA do sucesso. Agora é a vez da produtora trazer para as telinhas do portátil um grande sucesso da Sega, **Jet Grind Radio**. Você encarna diferentes integrantes de uma gangue de rua que está em guerra com outras. Para demonstrar seu poder, você deve grafitar as paredes da futurista cidade de Tóquio ao mesmo tempo que evita a polícia – e tudo isso sobre seus patins. À medida que você vai conquistando territórios e colocando sua marca neles, acumula pontos que podem ser utilizados para liberar novos personagens. O trabalho da produtora é surpreendente, especialmente no que diz respeito a animação e diversão. Os gráficos estão no estilo desenho animado, ricos em detalhes. A jogabilidade só ajuda, com comandos bem simples e indicações fáceis na tela. Você, raramente, vai se perder, já que as setas indicam todo o caminho. Quando pensamos que acabou, há ainda um Grafitti Editor, para editar sua própria marca nas paredes. Imperdível.

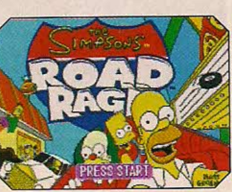


Uma conversão primorosa, das melhores que já apareceram para o GBA. Não deixe de jogar.

8.0

The Simpsons: The Road Rage

Publisher: THQ
Desenvolvimento: THQ
Gênero: Corrida
Número de jogadores: 1



No estilo corra-como-um-louco-para-levar-passageiros-ao-destino, **S:RR** tem gráficos fracos e som que não ajuda nada. Além disso, o jogo não grava o progresso, recorrendo ao velho esquema de password. São cinco opções: Road Rage coloca você contra o relógio bancando o taxista. Performance avalia as loucuras feitas pelas ruas. Sunday Drive é um modo de treinamento. Mission Mode traz objetivos malucos e o Head to Head é para dois jogadores via cabo Link. Jogue, mas não diga que não avisamos...

JP Nogueira

É mais fácil encontrar paredes invisíveis que o lugar para entregar o passageiro...



Sega Arcade Pack

Publisher: Sega
Desenvolvimento: Sega
Gênero: Corrida/Shooter
Número de jogadores: 1 a 2



Aqui encontramos quatro jogos clássicos dos Arcades que fizeram a alegria de muita gente na era 8-bits: **After Burner**, clássico dos jogos de caça; **Space Harrier**, jogo de tiro pseudo 3D; **Out Run**, com seus carros potentes, mulheres bonitas e uma corrida contra o tempo; e **Hang On**, um dos primeiros jogos de moto, agora com uma moto turbo. Eles estão como nós, veteranos, vimos nos Arcades, na década de 80. A dificuldade dos jogos é grande, o que garante boas horas de diversão. Esta é uma forma de ver por que a Sega é tão respeitada hoje em dia.

Muitos jogadores novos podem não gostar, mas é imperdível para aqueles que já jogaram.



Road Trip: Shifting Gears

Publisher: Conspiracy Entertainment
Desenvolvimento: Conspiracy Entertainment
Gênero: Corrida
Número de jogadores: 1 a 4



O animado game de corrida **Road Trip: Shifting Gears** é uma disputa entre carros estilizados em pistas divertidas, mas planas demais. Corra uma única corrida em uma das cinco pistas no modo Single Race, ou entre para o campeonato Road Trip. Você recebe peças conforme progride, e pode personalizar seu carro para melhorar visual e performance. O controle tem boas respostas, mas a física do jogo está longe de ser realista. A conectividade com **Road Trip: Arcade Edition**, para GameCube, habilita um carro especial e o Cube Grand Prix.

Juliana Fernandes

Game de corrida no estilo dos clássicos de Super NES, ou seja, velho para os padrões atuais.



Sega Rally Championship

Publisher: Sega
Desenvolvimento: Sega
Gênero: Corrida
Número de jogadores: 1 a 4

Tudo bem que polígonos parecem ser o futuro dos games. Jogos de corrida, luta, simulação e RPGs estão se rendendo a esse sistema gráfico. Ainda assim, todos concordamos que algumas coisas deveriam continuar no bom e velho 2D, com sprites desenhados e quadros de animação. Jogos de GBA podem ser inclusos nesse quesito. **Sega Rally Championship** é um bom exemplo disso. A softhouse não fez um mau trabalho ao converter o sucesso dos Arcades para o portátil, mas, certamente, poderia ser melhor se tivesse sido refeito, assim como **Jet Grind Radio**. Os veículos e os cenários são 3D, mas com a reduzida capacidade do portátil de reproduzir polígonos, tudo parece meio sem graça. Os carros parecem blocos de tijolo pintados de branco. Nos cenários falta um pouco de cada coisa. Árvores, nuvens, plantas... Um pouco de tudo. Fora isso, não há novos modos de jogo, nem nada que torne esta uma versão especial. A trilha sonora está bem fiel à dos Arcades, especialmente sendo uma conversão para um portátil. Em todo o caso, os fãs podem se divertir nas corridas, já que a jogabilidade está bem consistente, apesar de algumas vezes ser sensível demais ou dura ao extremo com o mesmo carro, dependendo da pista. De um modo geral, o desafio é razoável, e torna-se melhor de acordo com o desempenho do jogador. Se você era fã do game original, tente. Você não vai se surpreender, mas também não se arrependerá.



JP Nogueira

Poderia ter sudo bem melhor se produzido com gráficos 2D. Ainda assim, vale a tentativa.



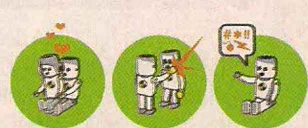
new!

a partir de 21 de setembro

South Park nova temporada 2003

Domingos 00:00hs.
Reprisa Quartas 23:30hs.





South Park // Sakura Mail // Bob & Margaret // Duckman // The Head // The Critic
Ren & Stimpy // Cowboy Beebop // Gasaraki // Boogie Pop Phantom // Nightwalker
e muito mais...

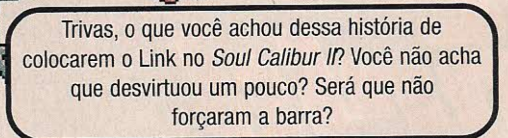
A Locomotion está disponível no canal 115 da DIRECTV e canal 36 da TVA.

WWW.LOCOMOTION.COM

Por Pablo Miyazawa e Eduardo Trivella

Estranhos no ninho

O que esses caras estão fazendo nesses games?



Acho que não, viu, Rocha. Tem muita gente que pirou quando o Link foi mostrado na forma adulta naquele famigerado vídeo da Space World, em 2001. Como ele só apareceu como um moleque em *Wind Waker*, nada mais justo que satisfazer esses fãs de uma outra forma.

Sei não... sou do tipo conservador. Para mim, o máximo que dá pra ser feito é misturar todo mundo no *Super Smash Bros. Melee*. Daqui a pouco, inventam de colocar o Link no *Mario Party 5*. Já é apelação demais. Me chame de antiquado, mas com certas coisas não se brinca. Zelda é uma delas.

Taí algo que eu não havia pensado: Link em *Mario Party*! Até que seria uma boa, hein? Com a espada e o bumerangue, ele seria invencível nos minigames! Mas e o que você acha de *Tetras Trackers*, então? Ele leva o nome Zelda e é bem diferente dos outros games da série...

Já vi tudo, Trivas. Você curte essa mistureba toda. Pra mim, está tudo de ponta-cabeça. Talvez eu seja muito tradicionalista, mas não acho necessário inventar tanta moda só para o game parecer diferente. Esse *Tetras Trackers* só despertou interesse porque é da série *Zelda*! Se fosse uma idéia nova, ninguém daria bola.

Pera lá! Quem disse que eu curto mistureba? Eu disse que o Link no *Soul Calibur* está legal e que poderia ser bacana no Mario Party. Agora, quanto ao *Tetras*... prefiro o bom e velho *Tetris*.

Daqui a pouco, vão colocar o Wario numa coletânea de minigames, o Donkey Kong num puzzle, o Mario em um RPG, o Luigi como personagem principal... Xi, mas já fizeram tudo isso. Esse mundo está perdido mesmo.

Tá perdido nada, velho resmungão! Tá é divertido! Mudanças são boas, sim. Novidades também. Mas tudo com coerência e sem forcar a barra, como você disse lá em cima.

Acho que estou resmungando porque encalhei no *Wind Waker*... mas agora saio de férias e resolvo esse problema. Cuide bem da Nintendo World na minha ausência, pode ser?

Com todo carinho! Fica tranqüilo. E aproveite sua viagem!

O GBA com *Advance Wars 2* está na mala. Tá pensando o quê?

TOP 5

Estas são as participações mais esquisitas e constrangedoras nos games Nintendo. Quem teve estas idéias?

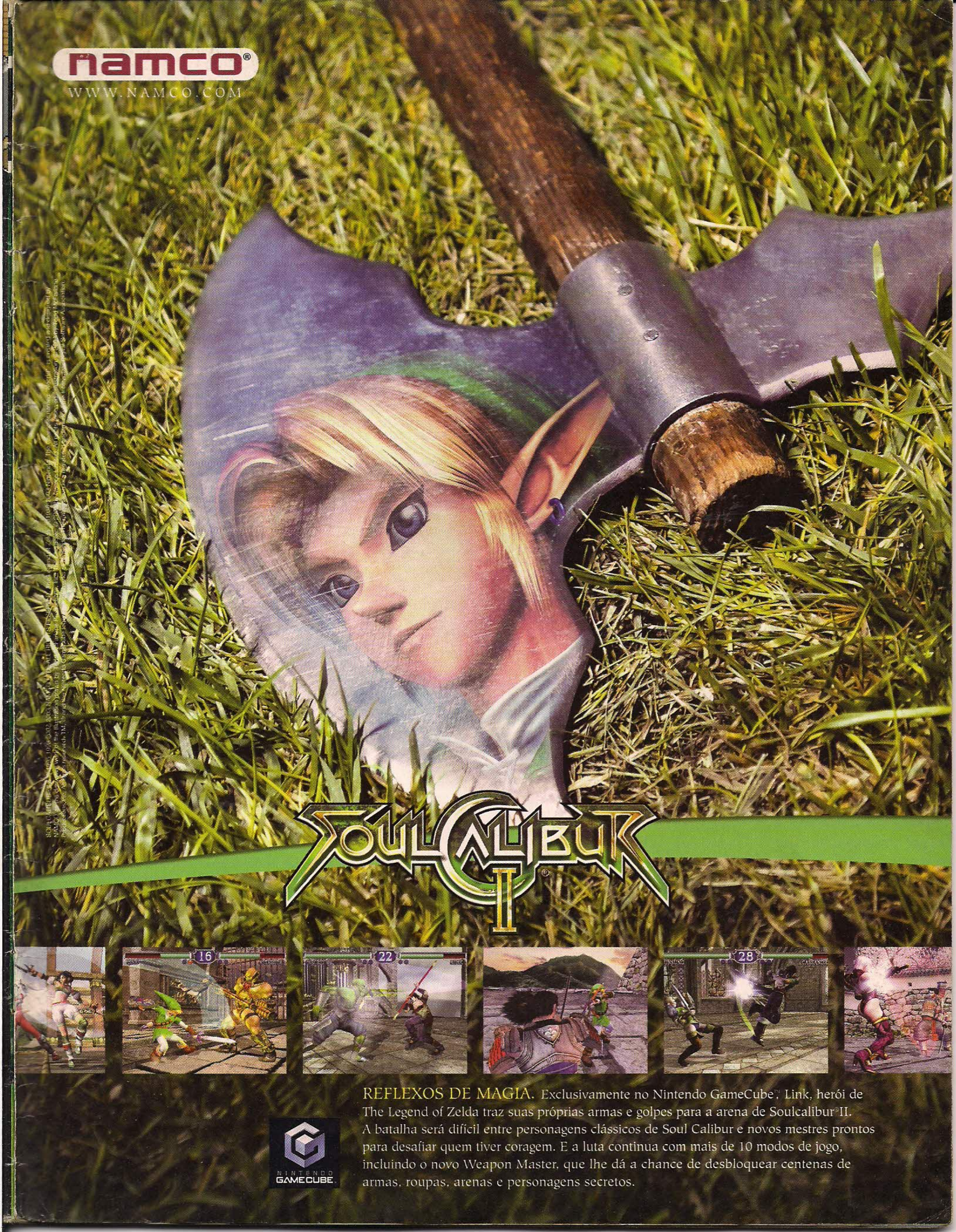
1 Pingüim em Pilotwings (Super NES): Tem coisa mais bizarra que ver um pingüim saltando de pára-quedas? Só se ele se espatifar no chão!

2 Mr. Saturn em Earthbound (Super NES): A Sega havia acabado de lançar o Saturn na mesma época. Este jogo, que zoava com todo mundo, não perdoou a velha concorrente.

3 Bowser, em Super Mario RPG (Super NES): O rei dos Koopas jogando no mesmo time que o Mario? Estranho...

4 Tudo em Mega Man Soccer (Super NES): Todo mundo adora o azulzinho. Todo mundo adora futebol. Mas os dois juntos... não dá!

5 Kabuki Joe em War Gods (N64): Um péssimo jogo de luta, com um personagem que não sabe se é palhaço de circo ou ator de teatro chinês.


namco®
WWW.NAMCO.COM
SOULCALIBUR II®
16
22
28
REFLEXOS DE MAGIA. Exclusivamente no Nintendo GameCube™, Link, herói de The Legend of Zelda traz suas próprias armas e golpes para a arena de Soulcalibur® II. A batalha será difícil entre personagens clássicos de Soul Calibur e novos mestres prontos para desafiar quem tiver coragem. E a luta continua com mais de 10 modos de jogo, incluindo o novo Weapon Master, que lhe dá a chance de desbloquear centenas de armas, roupas, arenas e personagens secretos.
NINTENDO
GAMECUBE


Brilhante.
© 2002, 2003, TM, ® e logo de Game Boy Advance SP são Marcas Registradas da Nintendo.